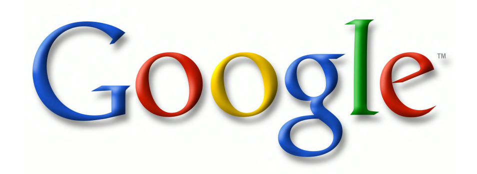

Google





Notr. 9/7



Schachfibel,

oder

Grundregeln

des Schachspiels

nebst

Erörterung der wichtigsten Momente
der Eröffnung,
der Mitte und des Endspiels.

Wegweiser

zur

gründlichen Erlernung des Schachspiels.

Verfaßt von

Jean Dufresne.

Styrum (Rheinl.) und Leipzig.
Ad. Spaarmann.
1888.



Schachfibel,

oder

Grundregeln des Schachspiels

nebst

Erörterung der wichtigsten Momente
der Eröffnung,
der Mitte und des Endspiels.

Wegweiser

zur
gründlichen Erlernung des Schachspiels.

Verfaßt von
Jean Dufresne.

Styrum (Rheinl.) und Leipzig.
Ad. Spaarmann.
1888.

Chess, 1888



Schachfibel,

oder

Grundregeln des Schachspiels

nebst

Erörterung der wichtigsten Momente
der Eröffnung,
der Mitte und des Endspiels.

Wegweiser

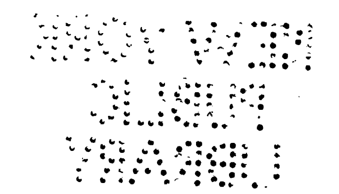
zur

gründlichen Erlernung des Schachspiels.

Verfaßt von

Jean Dufresne.

Styrum (Rheinl.) und Leipzig.
Ad. Spaarmann.
1888.



Vorrede.

Wer das Schachspiel erlernen will, muß vor allen Dingen mit seinen Regeln sich in sorgfältigsten Art vertraut machen. — Ich habe in den beiden ersten Abschnitten die Elemente ausführlicher erörtert, als in anderen von mir verfaßten Werken geschehen ist. — Der Anfänger, der die Regeln genau kennt, wird bald in das Wesen des geistvollen und tiefsinnigen Spiels eindringen, in dem Figuren und Bauern nur äußerliche Kennzeichen bestimmter Kräfte sind, die in die Grenzen eines beschränkten Raums gebannt, zum Angriff und zur Vertheidigung in gerader und schräger Richtung in Wirksamkeit treten. — Nach der Erlernung der Regeln ist praktische Übung von größter Wichtigkeit; der Anfänger möge frühzeitig Gegner aufsuchen, die ihm an Stärke überlegen sind und sich durch Niederlagen nicht abschrecken lassen. Unentbehrlich ist ferner die Kenntniß der einfachsten Endspiele, die häufig den Schluß der Partie bilden. Diese werden im dritten Abschnitt behandelt.

Die Theorie des Schachspiels stellt die besten Anfangszüge fest; die Kunst der Spielführung in der Mitte der

Partie ist nicht lehrbar, sie wird durch Erfahrung ausgebildet und angeborene Anlage macht sich bald als entscheidende Kraft geltend. Es giebt jedoch zahlreiche in der Mitte häufig wiederkehrende Spielwendungen, deren Kenntniß sehr vortheilhaft ist. — In 45 Übungsspielen und Partien habe ich zahlreiche bemerkenswerthe Pointen vorgeführt. Darunter befinden sich Partien hervorragender deutscher und auswärtiger Meister, in denen lehrreiche Momente, die werth sind dem Gedächtniß eingeprägt zu werden, die Entscheidung herbeiführen.

Im Fall dieses Buch Anklang findet, würde es mir lieb sein, wenn deutsche und auswärtige Schachfreunde durch die Verlagsbuchhandlung mir geistreiche Fintenspiele zugehen ließen, welche in eine etwaige zweite Auflage aufgenommen werden könnten.

Berlin, den 21. April 1888.

Jean Dufresne.

Inhalts-Verzeichnis.

Erster Abschnitt.

Zweiter Abschnitt.

Dritter Abschnitt.

Vierter Abschnitt.

Erster Abschnitt.

Erstes Kapitel.

Die beiden Heere und ihre Aufstellung. Bezeichnung der Felder.

Schach wird von zwei Personen auf einem Quadratbrett gespielt, das in 64 abwechselnd weiß und schwarz gefärbte Felder von gleicher Größe getheilt ist.

Das Brett wird so hingelegt, daß in der untern Reihe zur Rechten jedes Spielers ein weißes Feld sich befindet. Die Unterscheidung der Felder durch zwei Farben fördert die Uebersicht.

Die angegebene übliche Art der Aufstellung des Schachbretts rührt von einem Aberglauben orientalischer Völker her, welche es für ein günstiges Vorzeichen hielten, wenn die nach ihrer Meinung glückbringende weiße Farbe sich zur Rechten befand.

Zur Verdeutlichung der folgenden Erklärungen wollen wir den einzelnen Feldern des Bretts die in Deutschland gebräuchliche zweckmäßige Bezeichnung geben.

Schwarz.

a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8
a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7
a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6
a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5
a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4
a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3
a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2
a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1

Die senkrechten Felderreihen werden durch die Buchstaben von a bis h, die wagerechten durch die Zahlen von 1 bis 8 bezeichnet.

Der Gegensatz der Felderfärbung unterscheidet auch die beiden Heere.

Von den beiden Spielern, die einander gegenüber Platz nehmen, leitet der eine das weiße Heer (die Weißen), der andere das schwarze (die Schwarzen).

Jedes Heer hat acht Figuren und acht Bauern.

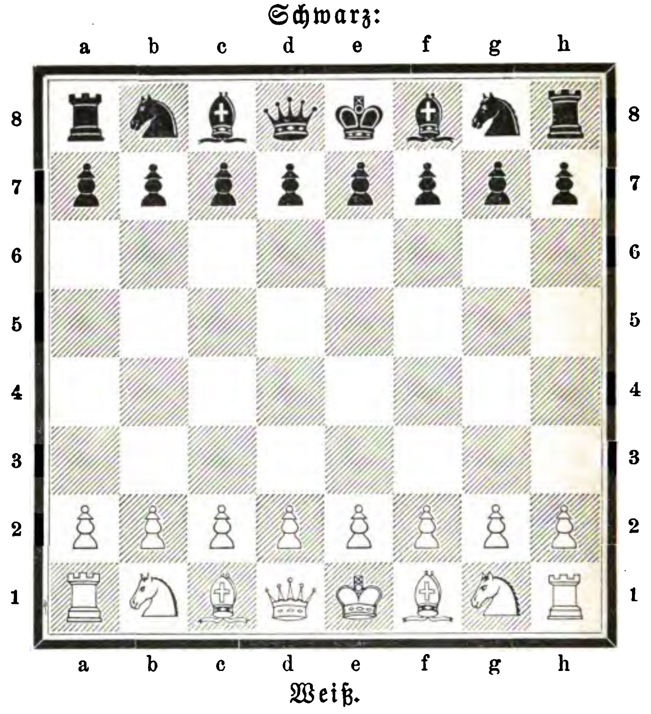
Die Figuren ſind:

Weiß:		Schwarz:
	1 König	
	1 Dame	
	2 Läufer	
	2 Springer	
	2 Thürme	

Die Figuren nehmen die erſte wagerechte Felderreihe ein. Auf der zweiten ſtehen je:

8 Bauern 

Beim Beginn des Spiels stellt jeder seine Figuren und Bauern in nachstehender Art auf:



Auf das weiße Eckfeld rechts wird ein Thurm gestellt, der andere auf das schwarze Eckfeld links. Zu jedem der beiden Thürme gesellt sich ein Springer, an jeden der beiden Springer schließt sich ein Läufer an. Nun bleiben noch zwei Felder für König und Dame übrig. Der Führer des weißen Heeres stellt die Dame (auch Königin genannt) auf das weiße, den König aber auf das schwarze

Feld. — In entsprechender Art ordnet der Gegner seine Figuren, so daß die schwarze Dame ein schwarzes, der schwarze König ein weißes Feld besetzt. Alsdann kommen die Bauern an die Reihe, welche ihre Plätze dicht vor den Figuren einnehmen. Die Bauern werden daher auch oft nach den Figuren, vor denen sie stehen, als Königsbauer, Damenbauer ꝛc. bezeichnet. Die Thurmbauern nennt man auch Eckbauern.

Zweites Kapitel.

Der Kampf der beiden Heere. Die Schachpartie.

Die Heere enthalten je acht Figuren und acht Bauern. An der Spitze jedes derselben steht ein König. Das Ziel, das gegenseitig erstrebt wird, besteht im Grunde nur darin, den feindlichen König vom Schachbrett zu entfernen. Derjenige Spieler, dem es gelingt, dieses Ziel zu erreichen, hat den Sieg errungen. Eine genaue Erörterung des erstrebten Ziels wird später folgen.

Jeder Einzelkampf dieser Art wird Schachpartie genannt.

Die Figuren und Bauern haben die Berechtigung, bestimmte Bewegungen auf den Feldern des Schachbretts zu machen. Die ganze Partie besteht aus abwechselnden Bewegungen dieser Art. Die vollendete Bewegung einer Figur oder eines Bauers heißt Zug.

Der äußerliche Hergang ist folgender:

Bevor beide Gegner, zwischen denen das Schachbrett liegt, zu spielen anfangen, losen sie den ersten Zug aus, d. h. sie überlassen einem Glückszufall die Bestimmung, wer von ihnen zuerst eines seiner Stücke bewegen darf. Alsdann folgt abwechselnd Zug auf Zug.

Drittes Kapitel.

Ziehen und Schlagen.

Von den Figuren beherrschen Dame, Thurm und Läufer ganze Felderreihen, im Falle die einzelnen Felder unbesetzt sind.

Jede der genannten Figuren wird in ihrer Bewegung gehemmt, wenn auf einem jener Felder ein Stück ihres oder des feindlichen Heeres steht. Sie darf weder auf den Platz des Stücks ihres Heeres sich stellen, noch darüber hinweggehen.

Das feindliche Stück ist sie zu schlagen berechtigt. Es ist ihr jedoch nicht gestattet, den Platz desselben zu überschreiten.

Während im Damespiel der Spieler, der sich in der Lage befindet, schlagen zu können, schlagen muß, herrscht eine solche Beschränkung im Schachspiel keineswegs.

Das schlagende Stück wird auf den Platz des geschlagenen gestellt.

Im Schachspiel, das den Kampf um das Dasein sinnbildlich vorführt, ist die Losung: „Ôte toi de ta place afin que je m'y mette!"

Während sämmtliche Figuren in derselben Richtung schlagen, in der sie ziehen, weichen die Bauern hiervon ab, indem sie in gerader Richtung ziehen, jedoch in schräger schlagen. Auch können sie unter bestimmten Umständen einen feindlichen Bauer auf einem Felde schlagen, auf dem er nie gestanden hat, über das er jedoch soeben hinweggegangen ist. (Siehe Schlagen im V übergehen).

Der König und der Springer haben eine viel beschrä tere Bewegung, als die übrigen Figuren. Sie beherrs

keine Felderreihen. Der König ist das einzige Stück jedes Heeres, das nie geschlagen wird. Auch darf er auf kein Feld gehen, das von einem feindlichen Stück beherrscht wird.

Die Bewegung des Springers weicht von der allen anderen Figuren ab, indem er nicht geht, sondern springt.

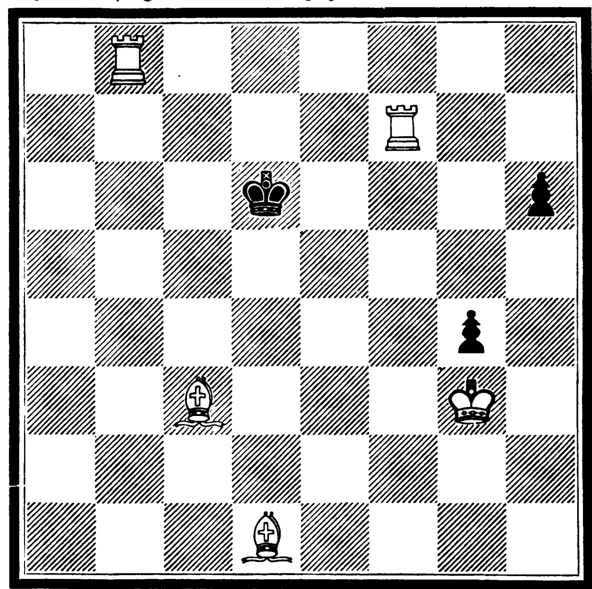
Viertes Kapitel.

Dame, Thurm und Läufer.

Diese drei Figuren gehören zusammen. Sie beherrschen die geraden und schrägen Felderreihen in weitester Ausdehnung, im Falle ihr Weg nicht durch ein Hinderniß unterbrochen wird.

Der Thurm geht in gerader Richtung nach oben oder unten, nach rechts oder links auf ein beliebiges Feld derjenigen Felderreihe, auf der er steht.

In der folgenden Stellung z. B.:



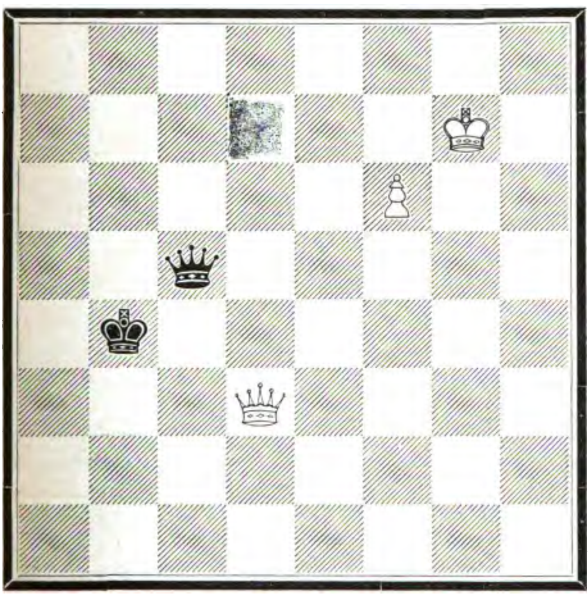
kann Thurm b8, wenn Weiß am Zuge, nach einem von den Feldern a8, c8, d8, e8, f8, g8, h8; b7, b6, b5, b4, b3, b2, b1 gehen.

Der Läufer dagegen beherrscht die schräge Richtung; er wahrt stets die Farbe des Feldes, auf dem er in der ursprünglichen Aufstellung gestanden hat. Jede Partei hat daher einen weißen und einen schwarzen Läufer.

In der letzten Stellung kann Läufer c3 nach d4, e5, f6, g7, h8, b2, a1, ebenso nach b4, a5, d2, e1 gehen. Dem Läufer d1 sind die Felder c2, b3, a4, e2, f3 zugänglich; den Bauer g4 kann er schlagen. Das Feld h5 ist für ihn unerreichbar.

Die Dame kann man als eine zusammengesetzte Figur betrachten. Sie vereinigt in Bezug auf Ziehen und Schlagen die Eigenschaften des Thurms und Läufers.

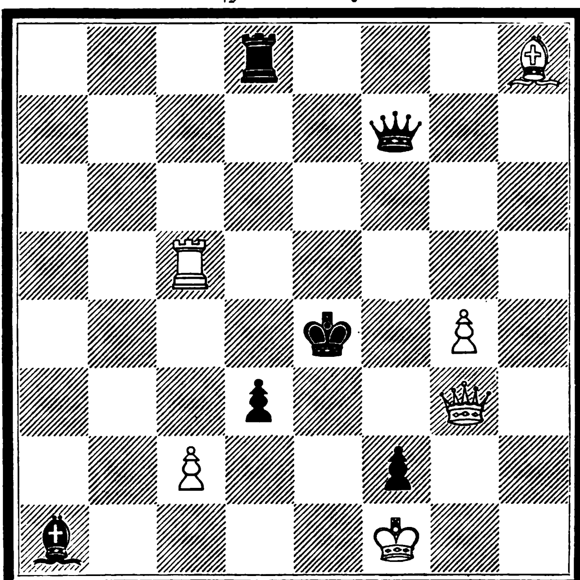
In der folgenden Stellung



kann die weiße Dame d3 nach c2, b1, e4, f5, g6, h7; e2, f1, c4, b5, a6; d4, d5, d6, d7, d8, d2, d1; e3, f3, g3, h3, c3, b3, a3 gehen. Der schwarzen Dame sind die Felder b6, a7, d4, e3, f2, g1; d6, e7, f8; c6, c7, c8, c4, c3, c2, c1; b5, a5, d5, e5, f5, g5, h5 zugänglich. Das Feld b4, auf dem ihr König steht, ebenso das hinter ihm liegende a3 ist für sie unbeschreitbar.

In der folgenden Stellung

Aufgabe von Menzies.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

kann die weiße Dame g3 links nach f3 oder e3 gehen ode auch den Bauer d3 schlagen. Die Felder c3, b3, a3 kan sie nicht erreichen. Rechts ist ihr das Feld h3 zugänglic

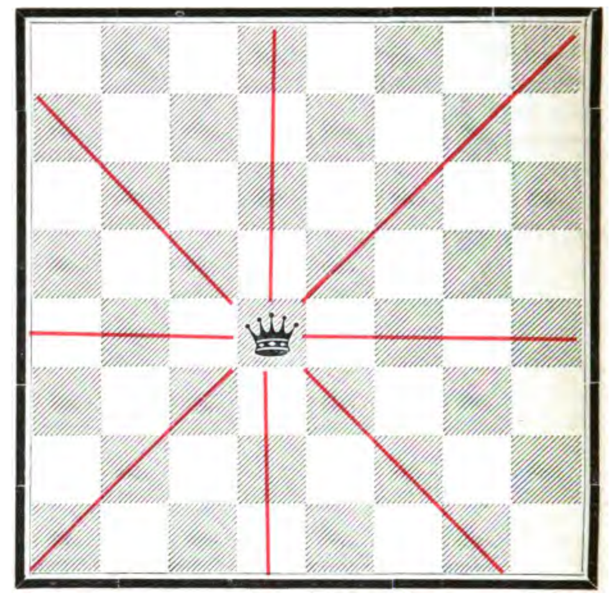
dann kann sie nach unten in senkrechter Richtung auf die Felder g2 und g1 gehen; die senkrechte Richtung nach oben wird ihr durch den Bauer g4 versperrt. In der Läuferrichtung kann sie nach f4, e5, d6, c7, b8, ebenso nach h2 und h4 gehen; endlich den Bauer f2 schlagen. — Der schwarzen Dame f7 sind die Felder e7, d7, c7, b7, a7; g7, h7; f8, f6, f5, f4, f3 zugänglich; aber die Felder f2 und f1 sind für sie nicht beschreitbar. Da die diagonalen Felder g8, e6, d5, c4, b3, a2; ebenso e8, g6, h5 nicht besetzt sind, kann sie auf jedes sich begeben.

Der Thurm c5 kann links nach b5, a5; rechts nach d5, e5, f5, g5, h5; ebenso aufwärts nach c6, c7, c8; abwärts aber nur nach c4, c3 gehen. Der Thurm d8 kann auf der achten Reihe, auf der er steht, jedes Feld betreten; auch h8, indem er den Läufer h8 schlägt. Abwärts erstreckt sich sein Weg nur bis auf d4. — Die beiden Läufern, die in den Winkeln der Diagonale stehen, können auf jedes Feld derselben sich begeben und jeder kann den andern schlagen.

Fünftes Kapitel.

Springer und König.

Während die Figuren: Thurm, Läufer und Dame stets nach derselben Richtung sich bewegen, wechselt der Springer mit jeder Bewegung die Richtung. Wenn man z. B. die Dame auf ein Feld in der Mitte des Brettes stellt, so entsteht, indem man die Mittelpunkte sämmtlicher Felder, die sie beschreiten kann, durch gerade Linien verbindet, folgendes Bild, das ihre Bewegung und auch die des Thurmes und des Läufers veranschaulicht.



Dame, Thurm und Läufer können sich bei sonst leerem Brett auf jedes Feld begeben, über das sie hinwegzugehen berechtigt sind.

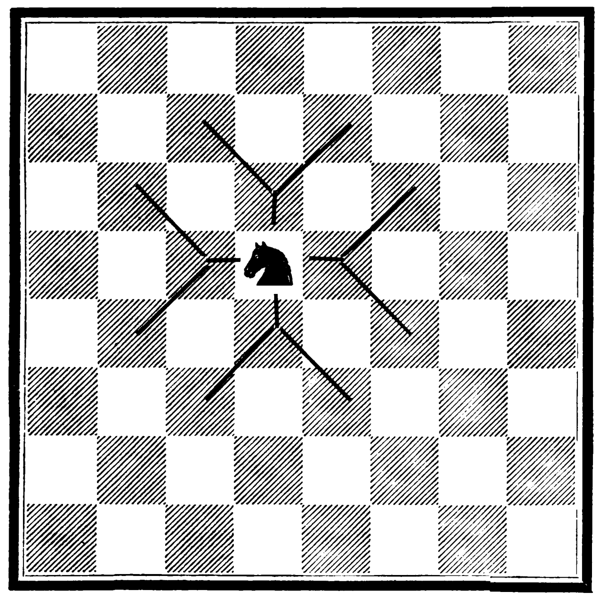
Der Springer setzt aber über Felder hinweg, auf die er sich nicht begeben darf.

Mit jeder Bewegung gelangt er auf ein Feld anderer Farbe, als dasjenige hatte, auf dem er vorher stand.

Kurz kann man diese Bewegung in folgender Art beschreiben. Er überspringt jedes in gerader Richtung anstoßende, um sich auf einem Felde niederzulassen, das da übersprungene in schräger Richtung berührt, wobei jedoch zu beachten ist, daß der Sprung ihn nicht auf ein Feld dicht neben seinen Platz zurückführen darf.

Die Definition kann auch so gegeben werden: Er begiebt sich von seinem Platze auf jedes dritte Feld, das andere Farbe hat, als dasjenige, auf dem er steht.

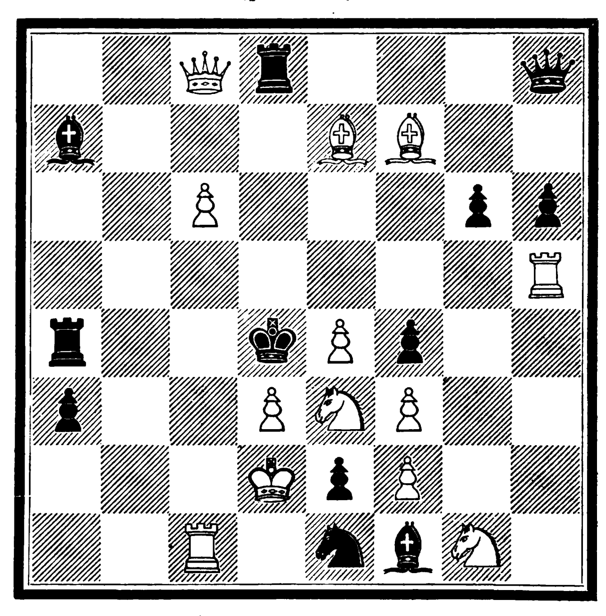
Das Bild seiner Bewegung ist:



Der hier auf d5 stehende Springer kann nach den acht Feldern b6, c7, e7, f6, f4, e3, c3, b4 sich begeben.

In der folgenden Stellung z. B.

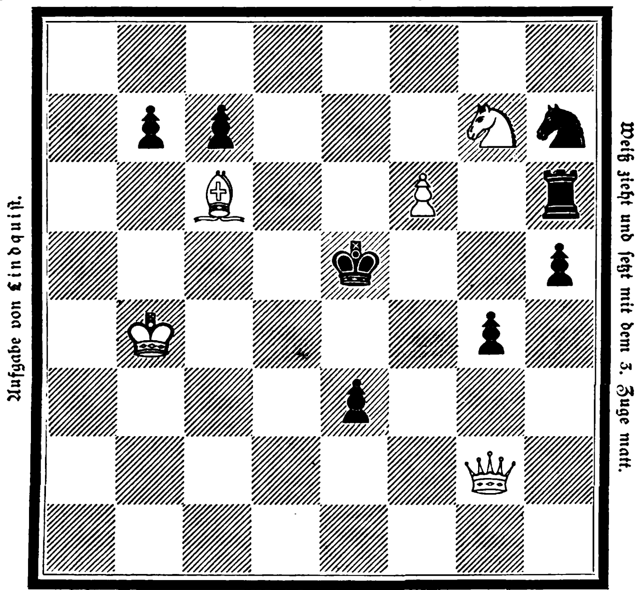
Aufgabe von Lyons.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

kann der Springer e3 unbehindert von den ihn umgebenden Stücken nach c4, d5, f5, g4, g2 springen, ebenso nach f1, wo er den dort stehenden feindlichen Läufer schlägt; ferner nach d1 und c2. — Der Springer g1 kann auf h3 springen, ebenso auf e2, wo er den Bauer e2 schlägt. Das Feld f3 ist aber für ihn unerreichbar, weil dort ein Ba[illegible] seines Heeres steht. Der schwarze Springer e1 kann [illegible] c2 und g2, ebenso auf d3 und f3 springen, wo er fei[illegible] liche Bauern schlägt.

Der König zieht und schlägt auf jedes der ihn umgebenden Nachbarfelder. Er darf sich jedoch auf keinen Platz begeben, auf dem ihn ein feindliches Stück schlagen könnte. — In folgender Stellung z. B.



kann der König b4 nach a5, b5, c5, a4, c4, a3, b3, c3 gehen. Dem schwarzen Könige e5 sind nur vier Felder zugänglich, er kann nach d6, d4 oder f4 gehen oder auch den Bauer f6 schlagen. In diesem Fall verfährt man wie immer beim Schlagen. Der König e5 wird auf f6 gestellt und der Bauer f6 vom Brett entfernt. Auf die Felder e6, f5 darf er sich nicht begeben, weil sie vom Springer g7 beherrscht werden; ebenso wenig nach e4 oder d5, wo ihn Dame g2 oder Läufer c6 schlagen könnte.

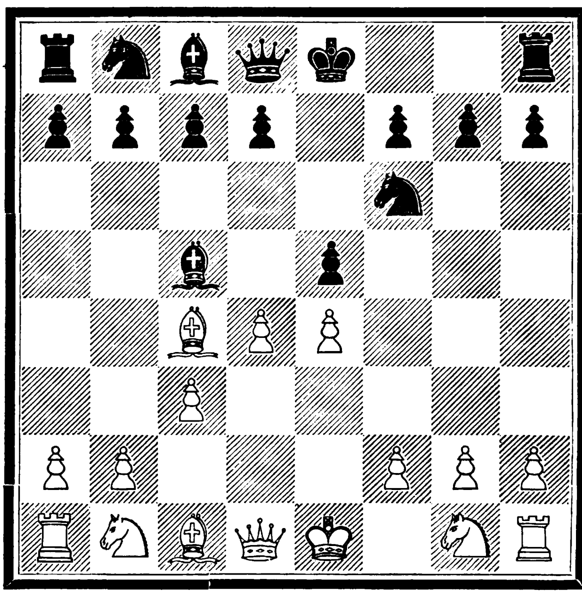
Sechstes Kapitel.

Die Bauern. Ihre Gangart und Verwandlung. Das Schlagen im Vorübergehen.

Der Bauer geht in gerader Richtung einen Schritt vorwärts (weder rückwärts noch seitwärts). Von dem Platze aus, auf dem er nach der Aufstellung sich befindet, kann er jedoch auch zwei Schritt vorrücken, wenn es ihm beliebt. Er hat also in diesem Fall die Wahl, einen oder zwei Schritt vorwärts zu machen.

Er schlägt jedoch anders als er geht, nämlich in schräger Richtung einen Schritt weit nach rechts und links, jedoch nur vorwärts.

In der folgenden Stellung



können, wenn Weiß am Zuge ist, die Bauern a2, b2, f2, g2, h2 einen oder zwei Schritt vorgerückt werden. Der Bauer a2 kann also entweder nach a3 oder nach a4 gehen.

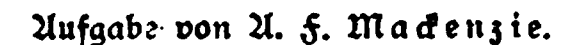
Der Bauer c3 kann nicht ziehen, weil der weiße Läufer c4, der seinem Heer angehört, ihm das Feld c4 versperrt.

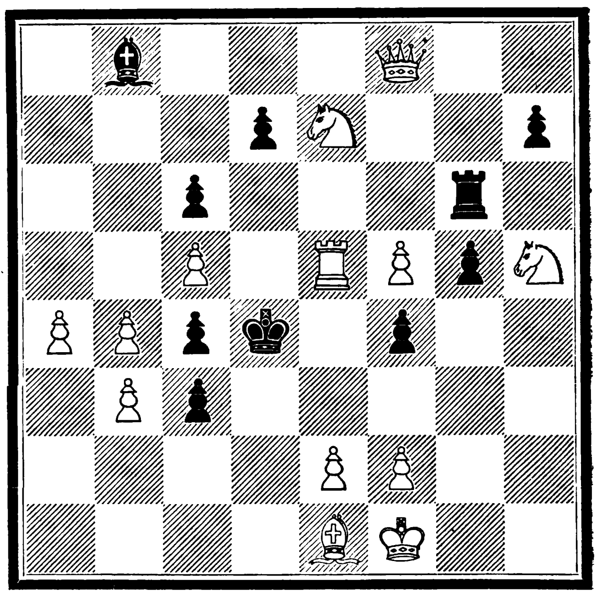
Ebenso ist der Bauer e4 an den Platz gebannt, auf dem er steht, weil ihm der feindliche Königsbauer das Feld e5 versperrt. Er kann aber diesen feindlichen Bauer nicht schlagen, weil derselbe in gerader Richtung vor ihm steht.

Der Bauer d4 kann entweder den Bauer c5 oder den Bauer e5 schlagen. Er kann aber auch, wenn es ihm beliebt, nach d5 gehen.

Ebenso verhält es sich mit der Bewegung der schwarzen Bauern. —

Wie bereits erörtert, gehört es zu den Rechten des Bauers, daß er von seinem ursprünglichen Platze aus zwei Schritt vorrücken kann. Wenn er jedoch in dieser Art vorrückend, dicht an einem feindlichen Bauer vorbeigeht, ist dieser berechtigt, den vorbeigehenden auf demjenigen Felde zu schlagen, über das er hinweggegangen ist. — Zur Erläuterung möge folgende Stellung dienen.


Aufgabe von A. F. Mackenzie.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge matt.

In dieser Stellung kann der Bauer e2 nach e4 vorrücken. Der Führer der Weißen ergreift ihn und stellt ihn auf e4. Da der Bauer e2 auf seinem Wege dicht an dem Bauer f4 vorübergegangen ist, hat dieser das Recht, den Bauer e4 auf dem Felde e3 zu schlagen, das er überschritten hat.

Der Führer der Schwarzen entfernt den Bauer e4 vom Brett und stellt f4 auf e3.

Der feindliche Bauer, also hier f4, ist berechtigt, den vorübergegangenen e Bauer in der angegebenen Art zu schlagen, ist jedoch keineswegees hiezu verpflichtet.

Das Recht, den vorbeigerückten Bauer zu schlagen, hat nur der Bauer, keine Figur. Er verliert jedoch dieses Recht, wenn er von demselben nicht sofort, nämlich mit dem nächsten Zuge Gebrauch macht, der dem Zweischritt des andern folgt.

Wenn also in dem hier vorliegenden Falle der Führer der Weißen den Bauer e2 auf e4 stellt, kann der Führer der Schwarzen sofort den Bauer e4 auf e3 schlagen, später aber nicht mehr.

Ebenso, wenn Schwarz am Zuge ist, kann Bauer d7 nach d5 gehen, worauf der weiße Bauer e5 berechtigt ist, ihn auf dem Felde d6 zu schlagen, über das er hinweggegangen ist.

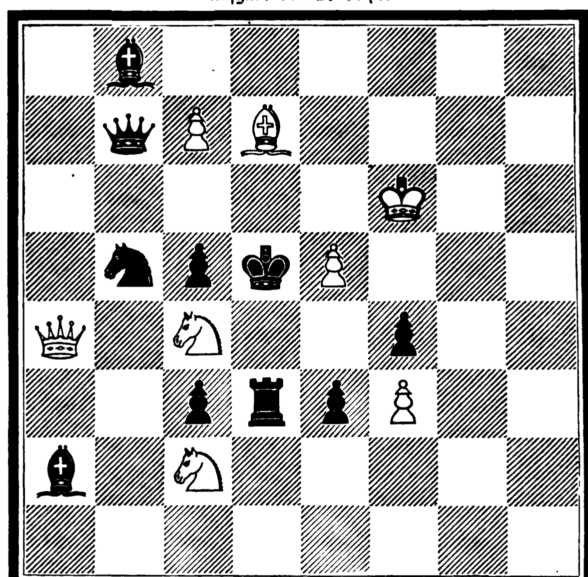
Wenn es einem Bauer gelingt, ziehend oder schlagend auf ein Feld der feindlichen Randreihe einzurücken, also auf ein Feld, auf dem in der ursprünglichen Aufstellung eine feindliche Figur gestanden hat, muß ihn der Führer seines Heeres nach deutscher Regel sofort in eine Figur verwandeln. Er stellt den Bauer auf das Feld der Randreihe, wählt dann eine beliebige Figur und stellt sie auf den Platz des Bauers, der entfernt wird. Die neue Figur tritt mit dem nächsten Zuge in volle Wirksamkeit, übt aber das Recht des Schachbietens sofort aus.

Bei der Wahl der Figur wird keine Rücksicht darauf genommen, daß durch die Einführung der neuen Figur, mehr Figuren einer bestimmten Art entstehen, als in er ursprünglichen Aufstellung vorhanden gewesen sind. Man ann also ohne Weiteres den Bauer in eine zweite Dame rwandeln, während die erste sich noch auf dem Brett be- ndet. Ebenso kann man ihn in einen Thurm, Springer, äufer verwandeln, während noch beide vorhanden sind.

Da nun in dieser Weise verfahren wird, kann selbst der Fall eintreten, daß ein zweiter Läufer von weißer Farbe in Thätigkeit tritt.

Den gesammten Vorgang möge folgendes Beispiel klar machen:

Aufgabe von S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

Hier kann Bauer c7 nach c8 gehen oder auf b8 den Läufer schlagen. In beiden Fällen kann er in eine beliebi-
Figur verwandelt werden, z. B. in eine zweite Dame (
andere steht auf a4); in einen Thurm, in einen dritt
Springer (die beiden andern stehen noch auf c4 und c
oder endlich in einen Läufer. Rückt er also in c8 ein, de

kann er dort in einen zweiten Läufer verwandelt werden, worauf sich dann zwei Läufer von gleicher Farbe auf dem Brett befinden.

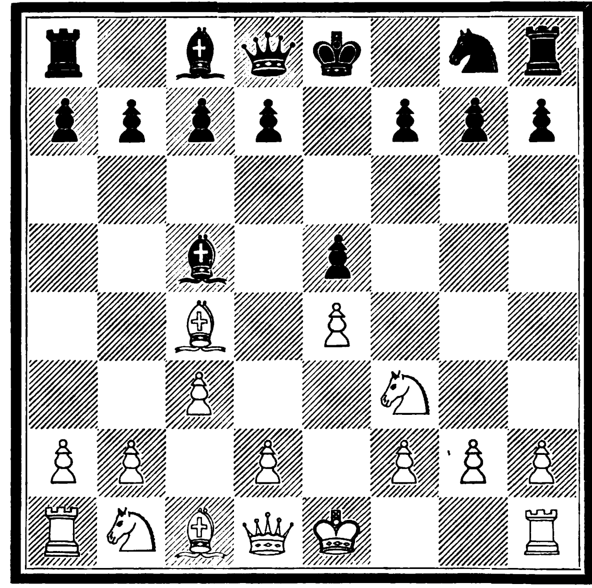
Diese außerordentliche Verwandlungsfähigkeit des Bauers beruht auf einem wohlerwogenen Beschluß der modernen Schachautoritäten.

Siebentes Kapitel.

Der Angriff und das Schachbieten.

Die Schachpartie besteht aus einer Kette von Angriffen und Vertheidigungen. Auch scheinbar gleichgültige Züge sind nur Vorbereitung für Angriff und Vertheidigung.

Wenn eine Figur (oder ein Bauer) einen Zug macht, in folge dessen sie befähigt wäre, mit dem nächsten Zuge ein feindliches Stück zu schlagen, dann greift sie es an. In der folgenden Stellung z. B. hat sich der S. g1 soeben nach f3 begeben und hier greift er den Bauer e5 an, d. h. er droht, ihn mit dem nächsten Zuge zu schlagen.



Das angegriffene Stück wird vertheidigt (gedeckt), indem der Gegner ein Stück seines Heeres so zieht, daß es das schlagende feindliche wiederschlagen kann.

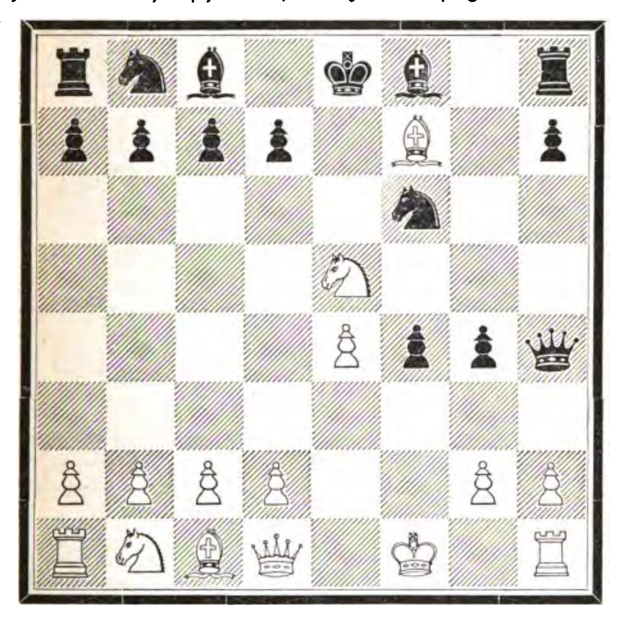
In dem hier vorliegenden Fall kann z. B. Schwarz, nachdem Weiß den S. g1 auf f3 gestellt, den angegriffenen Bauer e5 durch die Bewegung des S. b8 nach c6 vertheidigen (decken).

Wenn ein Stück durch seinen Zug den feindlichen König angreift, muß dieser Angriff durch den Ausruf: „Schach dem König!“ oder kurz: „Schach!“ dem Gegı gemeldet werden.

Ein König, dem Schach geboten wird, steht im Scha Der Führer seines Heeres, der durch den angeführten A

ruf gewarnt worden ist, hat drei Dispositionen, um den König von der ihn bedrohenden Gefahr zu befreien.

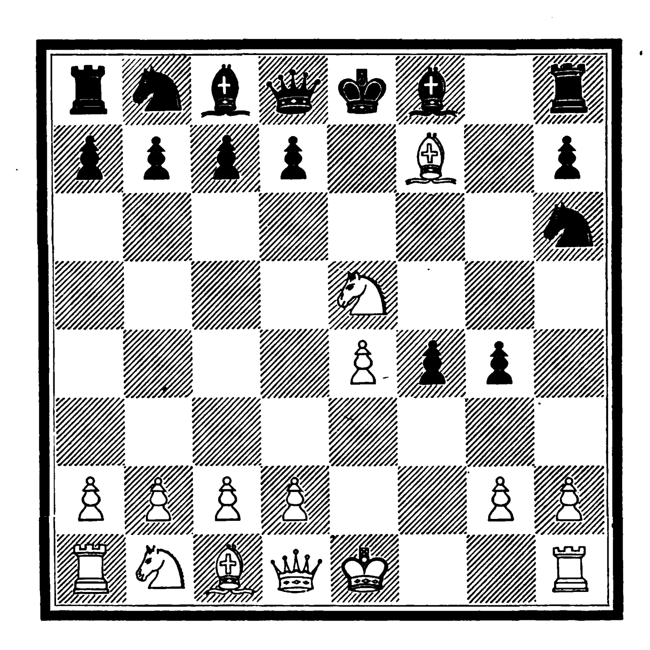
Entweder kann er den König aus dem Schach ziehen, d. h. ihn auf ein Feld stellen, das von keinem feindlichen Stück beherrscht wird, wie z. B. in folgender Stellung.



Der Führer der Weißen hat hier soeben mit dem Läufer den Bauer f7 geschlagen, und da nun der Läufer auf f7 den König e8 angreift, seinen Zug mit dem Ausruf: „Schach dem König!" begleitet.

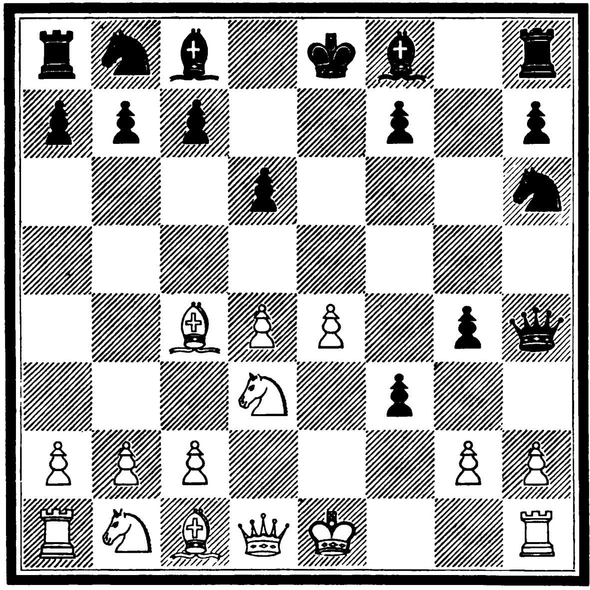
Der Führer der Schwarzen hat jetzt nur die Wahl, seinen König auf e7 oder d8 zu stellen, indem diese beiden Felder von keinem feindlichen Stück beherrscht werden.

Oder es liegt die Möglichkeit vor, daß das schachbietende Stück geschlagen werden kann. Wenn in der folgenden Stellung



der Führer der Schwarzen, dessen Könige der weiße Läufer Schach bietet, die Gefahr abwehren will, kann er mit dem Springer h6 den Läufer f7 schlagen.

Oder drittens liegt oft die Möglichkeit vor, daß d Schach gedeckt werden kann. Was darunter verstan wird, möge folgendes Beispiel erläutern.



Hier bietet die schwarze Dame h4 dem weißen König e1 Schach. Der Führer der Weißen kann den König e1 auf f1 oder d2 stellen. Es steht ihm jedoch auch folgende Vertheidigung zur Verfügung. Er kann den Springer d3 auf f2 oder den Bauer g2 auf g3 stellen. In beiden Fällen wird die Angriffsrichtung der Dame h4 durch das in den Weg gestellte Hinderniß unterbrochen. Dieses Verfahren heißt Deckung des gebotenen Schachs.

Hierbei möge noch bemerkt werden, daß das Schach, das der Springer oder der Bauer bietet, nicht gedeckt werden kann. In diesen Fällen muß der schachbietende Springer oder Bauer geschlagen werden, oder der König muß seinen Platz verlassen.

Achtes Kapitel.

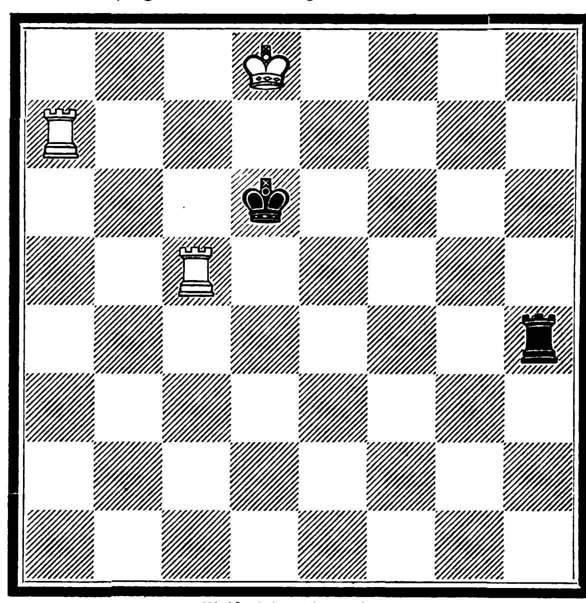
Matt und Patt.

Das Ziel, das in der Schachpartie verfolgt wird, besteht eigentlich darin, den feindlichen König zu schlagen.

Diese Gewaltsamkeit darf jedoch nicht vollzogen werden. Die Partie wird abgebrochen, sobald ein König, dem Schach geboten wird, in keiner der drei angeführten Arten vertheidigt werden kann.

Der Spieler, dem es gelingt, den feindlichen König matt zu setzen, hat die Partie gewonnen.

In der folgenden Stellung Stammas



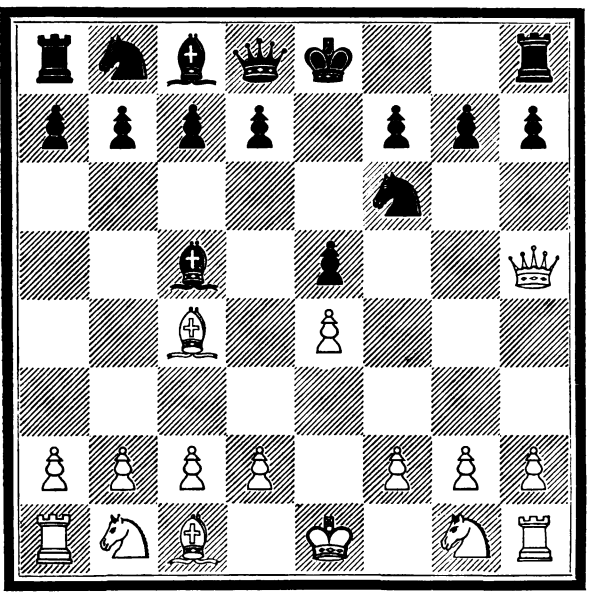
Weiß zieht und gewinnt.

kann Schwarz am Zuge den weißen König matt setzen, indem Th. h4 nach h8 geht. Dort bietet er dem weißen König Schach. Der schachbietende Thurm kann nicht geschlagen, das Schach kann aber auch nicht gedeckt werden. Der König d8 kann aber auch auf kein ungefährdetes Feld gehen.

In der folgenden Stellung, der die Züge

1. e2—e4	1. e7—e5
2. L. f1—c4	2. L. f8—c5
3. D. d1—h5	3: S. g8—f6

vorher gegangen waren,

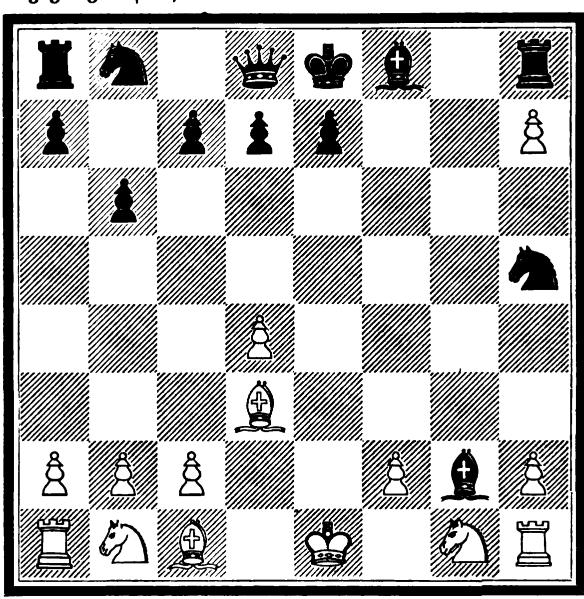


hlägt die weiße Dame den Bauer f7 und setzt den schwarn König matt. Dies ist das sogenannte Schäfermatt.

In der nächsten Stellung, der die Züge

1. e2—e4	1. b7—b6
2. d2—d4	2. L. c8—b7
3. L. f1—d3	3. f7—f5
4. e4nf5	4. L. b7ng2
5. D. d1—h5†	5. g7—g6
6. f5ng6	6. S. g8—f6
7. g6nh7†	7. S. f6nh5

vorangegangen sind,

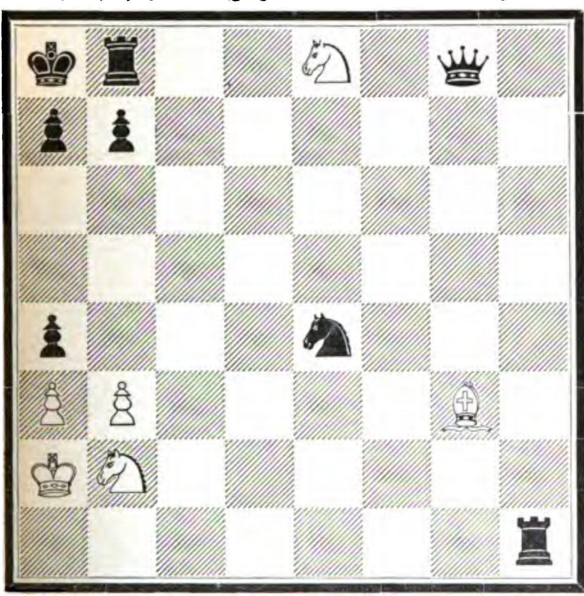


setzt der Läufer d3 den König e8 matt, indem er nach g
geht.

In der folgenden Stellung hatte Weiß mit dem vorig
Zuge die Dame auf b8 gestellt und dort Schach gebote

Der Thurm f8 mußte sie schlagen, denn der König a8 konnte es nicht thun, weil die Dame vom Läufer g3 gedeckt war.

Weiß ist jetzt am Zuge und setzt den König a8 matt,



indem der Springer e8 nach c7 geht.

Dieses Springermatt wird das erstickte genannt.

Das Patt ist dem Matt verwandt, unterscheidet sich jedoch in Bezug auf einen wichtigen Umstand sehr wesentlich vo demselben.

Ein König ist mattgesetzt, wenn ihm Schach geboten wi und er der ihm angekündigten Gefahr nicht mehr entrii n kann. Der mattgesetzte König steht daher stets in Schach.

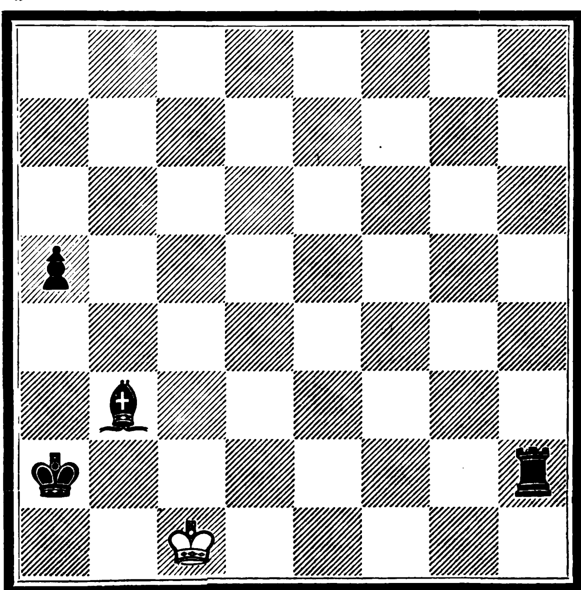
Ein König ist pattgesetzt, wenn keines seiner Stücke ziehen kann und er selbst, dem aber nicht Schach geboten ist, dies auch nicht zu thun vermag.

Der Umstand, daß der pattgesetzte König nicht im Schach steht, unterscheidet das Patt vom Matt.

Sobald ein Patt eintritt, wird die Partie für unentschieden erklärt.

Man muß sich daher, wenn man ein entscheidendes Uebergewicht der Kräfte hat, vor Zügen hüten, die den feindlichen König pattsetzen.

In der folgenden Stellung hat der schwarze Thurm soeben einen auf h2 absichtlich hingestellten Thurm geschlagen.



Nunmehr ist der weiße König pattgesetzt; denn er kann keinen den Spielgesetzen entsprechenden Zug mehr machen.

Die Partie gilt als unentschieden.

Ueber andere unentschiedene Spiele siehe später: „Im Schachspiel übliche Ausdrücke.“

Neuntes Kapitel.

Die Rochade.

In jeder Partie ist es jedem der beiden Gegner gestattet, ein Mal einen Zug zu machen, der wesentlich von allen andern abweicht. Derselbe wird durch die gleichzeitige Bewegung zweier Figuren, nämlich des Königs und des Thurms, gebildet und kann nur auf der Randreihe des Bretts gemacht werden, auf der ursprünglich die Figuren stehen.

Der König macht diesen Zug, der Rochade genannt wird, gemeinschaftlich mit einem seiner Thürme, wenn die Felder auf der Randreihe zwischen dem König und dem Thurm unbesetzt sind.

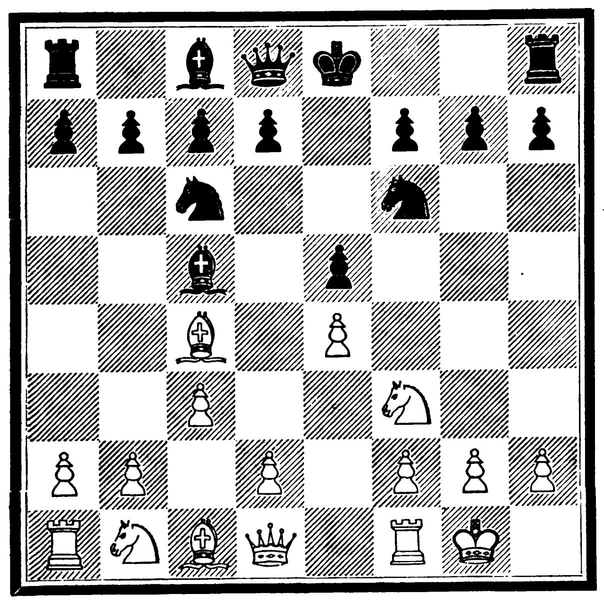
Die Rochade, die der König mit dem Königsthurm macht, besteht für Weiß darin, daß der König e1 auf g1, der Thurm aber auf f1 neben ihn gestellt wird. Schwarz rochirt mit dem Königsthurm, indem der König e8 nach g8, der Thurm h8 nach f8 geht.

Wenn Weiß in der folgenden Stellung am Zuge ist



vollzieht der Führer der Weißen die Rochade, indem er den König e1 auf g1 und alsdann den Thurm h1 auf f1 stellt.

Die nach der Rochade eintretende Stellung ist



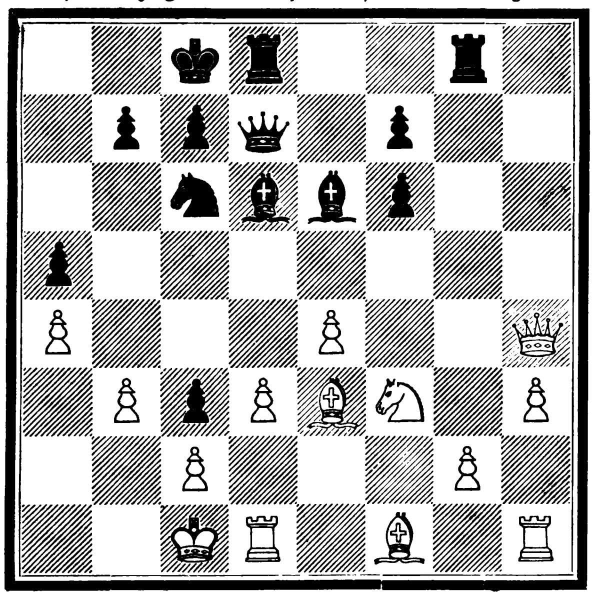
In entsprechender Art rochirt Schwarz mit dem Königsthurm.

In der folgenden Stellung rochirt der weiße König mit dem Damenthurm.



Der König e1 geht nach c1 und Thurm a1 wird neben ihn auf d1 gestellt.

Nach vollzogener Rochade iſt die Stellung:



Schwarz rochirt mit dem Damenthurm, indem König e8 nach c8 geht und Thurm a8 neben ihm auf d8 Platz nimmt.

In der vorliegenden Stellung hat Schwarz nach der Damenſeite rochirt.

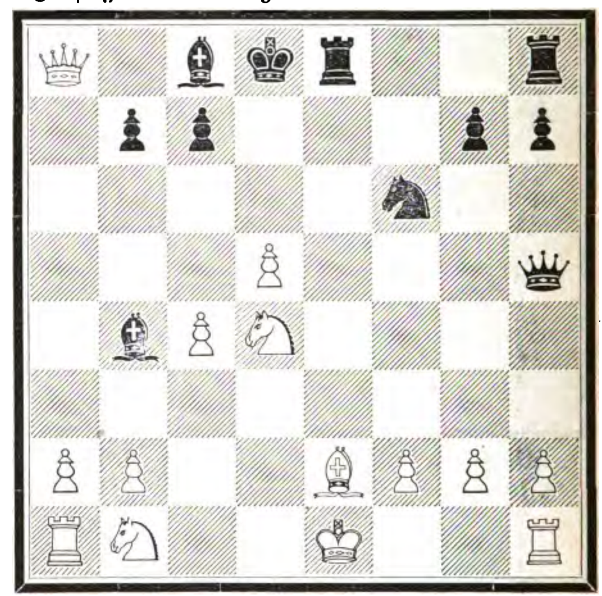
Das Recht, die Rochade zu vollziehen, wird jedoch durch beſtimmte Bedingungen beſchränkt.

Zuvörderſt müſſen die Felder der Randreihe zwiſchen :m Thurm und dem Könige unbeſetzt ſein. Fernerhin iſt :e Rochade nur dann geſtattet, wenn vor derſelben weder r König noch der Thurm ihren Platz ſchon einmal ver= 'ſen haben. Denn es kommt bisweilen vor, daß eine dieſer

beiden Figuren einen Zug macht und später auf ihren ursprünglichen Platz zurückkehrt. Unter diesen Umständen ist die Rochade unzulässig.

Die Rochade darf auch nicht vom Könige vollzogen werden, wenn ihm Schach geboten wird.

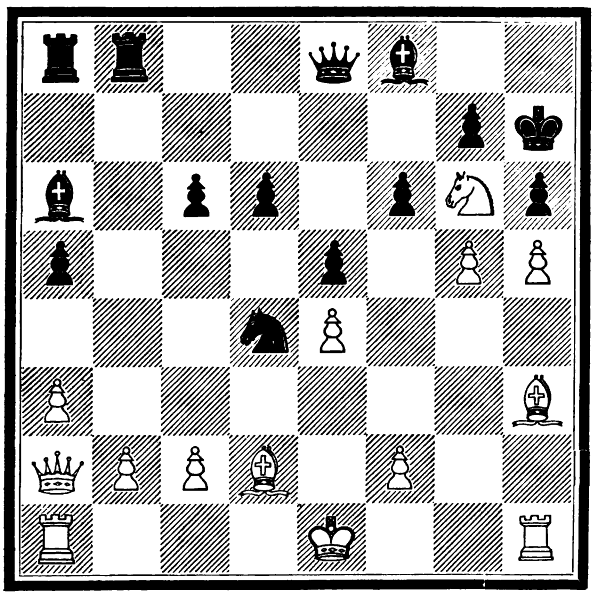
In folgender Stellung



bietet der Läufer b4 dem König e1 Schach. Dieser darf sich aber dem gebotenen Schach durch die Rochade mit dem Königsthurm nicht entziehen.

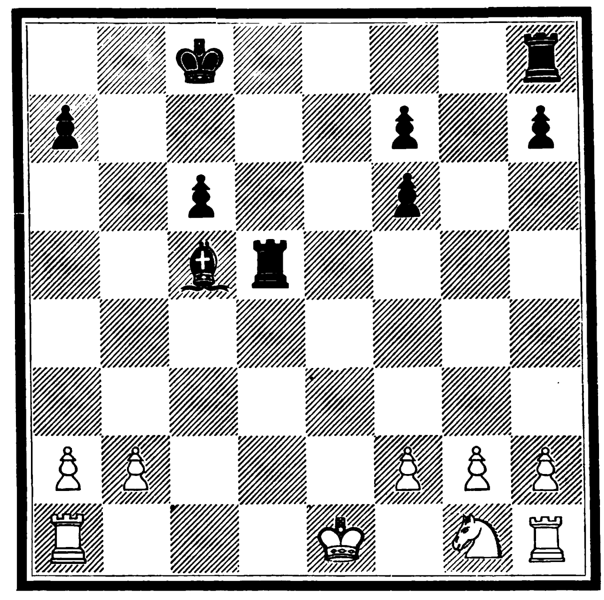
Eine wichtige Bedingung, die ferner eingehalten werd muß, ist die: Der König darf bei der Rochadebewegung üb kein Feld der Randreihe hinweggehen, das von eine feindlichen Stück beherrscht wird.

In folgender Stellung



kann der weiße König nicht mit seinem Thurm rochiren, weil der feindliche Läufer a 6 das Feld f 1 bestreicht, über welches der rochirende König hinweggehen müßte.

Ebenso kann er in der folgenden mit dem Damenthurm nicht rochiren,



weil er über das Feld d1 hinwegschreiten müßte, das der feindliche Thurm d5 beherrscht.

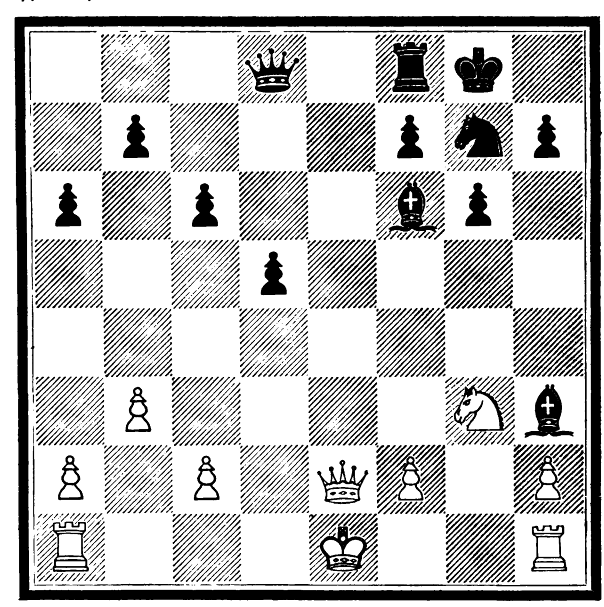
In dieser Stellung



kann der schwarze König weder mit seinem Thurm noch auch mit dem Damenthurm rochiren, weil der feindliche Springer e6 die Felder f8 und d8 bestreicht.

Der Umstand aber, daß der Thurm angegriffen ist oder über ein Feld hinweggehen muß, das von einer feindlichen Figur beherrscht wird, hindert die Rochade nicht.

In der folgenden Stellung kann Weiß mit dem Damenthurm rochiren, obwohl derselbe vom Läufer f6 angegriffen ist.



Zweiter Abschnitt.

Erstes Kapitel.

Notation der Schachpartie.

Wenn eine gespielte Partie durch kurze Bezeichnung wiedergegeben werden soll, schreibt man links Weiß und rechts Schwarz in folgender Art:

Schwarz. Weiß.

Der erste Zug, den Weiß macht, wird vorn mit dem Zeichen **1** versehen; mit demselben Zeichen der Zug, mit dem Schwarz den des Gegners beantwortet.

In dieser Weise wird Zug auf Zug neben und untereinander angegeben.

Um den Zug selbst zu bezeichnen, giebt man das Feld an, auf dem das Stück stand und dasjenige, auf das es sich begeben hat. Beide Angaben trennt man durch einen Bindestrich. Ist das Stück, das zieht oder schlägt, eine Figur, dann wird der Anfangsbuchstabe derselben vor den Zug gesetzt. Gelangt ein Bauer auf ein Feld, auf dem er verwandelt wird, dann setzt man den Anfangsbuchstaben der neuen Figur hinter den Zug.

Wenn ein Stück schlägt, wird der Bindestrich durch die Abkürzung n. ersetzt.

Wenn ein Stück Schach bietet, wird hinter den Zug das Zeichen + gesetzt.

Die Rochade nach der Königsseite wird durch 0—0; die nach der Damenseite durch 0—0—0 bezeichnet.

Die Rochade nach der Königsseite wird oft als kurze, die nach der Damenseite als lange Rochade bezeichnet.

Zur Verdeutlichung möge hier eine kurze lehrreiche Partie (Spiel des Calabresen Greco) folgen, in der die Notation der Züge und neben ihr ihre genaue Beschreibung angegeben ist.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4 der Königsbauer rückt zwei Schritt vor.	1. e7—e5 der Königsbauer rückt zwei Schritt vor.
2. f2—f4 der Königsläuferbauer rückt zwei Schritt vor.	2. d7—d5 der Damenbauer rückt zwei Schritt vor.
3. e4 n. d5 der Königsbauer schlägt den Damenbauer.	3. D. d8 n. d5 die Dame schlägt den Bauer d5.
4. S. b1—c3 der Damenspringer geht auf das dritte Feld des Damenläufers.	4. D. d5—e6 die Dame geht auf das dritte Feld ihres Königs.
5. S. g1—f3 der Königsspringer geht auf das dritte Feld seines Läufers.	5. e5 n f4 + der Bauer e5 schägt f4 und Dame e6 bietet gleichzeitig Abzugschach.
6. K. e1—f2 der König geht auf das zweite Feld seines Läufers.	6. L. f8—c5 + der Läu[illegible] f8 geht auf das vie[illegible] Feld des Damenläuf[illegible] und bietet Schach.

7. d2—d4 Bauer d2 rückt zwei Schritt vor und deckt das Schach.

7. L. c5—b6 der Läufer c5 geht auf das dritte Feld seines Springers.

8. L. f1—b5 + der Königsläufer bietet auf dem fünften Felde des Damenspringers Schach.

8. c7—c6 der Läuferbauer rückt einen Schritt vor und deckt das Schach.

9. T. a1—e1 der Königsthurm geht auf das Feld des Königs und erobert die feindliche Dame.

Man sieht hieraus, welche umständliche, langwierige Beschreibungen der Züge, durch die übliche Notation vermieden werden.

Das Bild der Schlußstellung möge hier folgen.



Zweites Kapitel.

Erklärung üblicher Schachausdrücke.

Abtausch. Wenn ein Stück ein feindliches schlägt und das Stück, das geschlagen hat, wiedergeschlagen wird, hat Abtausch stattgefunden. Man muß, im Fall man nicht eine besondere andere Absicht hat, sich davor hüten, daß man nicht in Folge des Abtausches ein Stück von geringerem Werthe erhält.

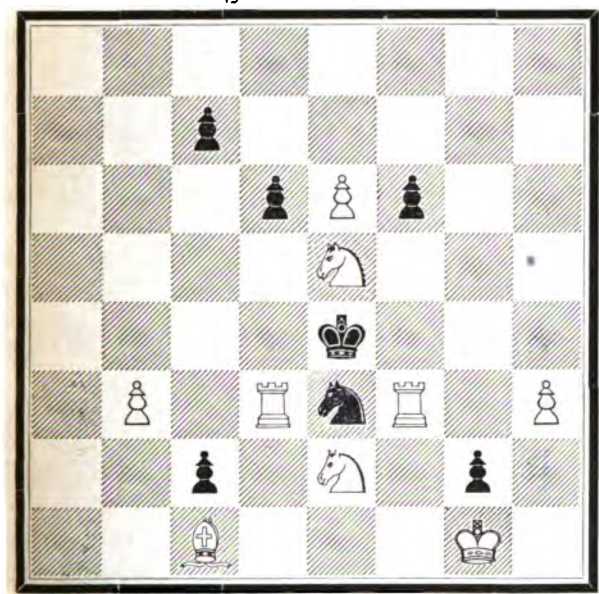
Anziehen. Wer den ersten Zug in der Partie macht, hat den Anzug, der Gegner den Nachzug.

Bauern. Die Bauern wurden früher häufig mit ihrem französischen Namen als pions bezeichnet. Unter pion coiffé versteht man einen bezeichneten Bauer. Bisweilen verpflichtet sich nämlich ein Spieler, den feindlichen König mit einem bestimmten Bauer matt zu setzen.

Wenn Bauern dicht neben einander stehen, oder einer von ihnen so steht, daß er den andern vertheidigt, nennt man sie **gebunden** (verbunden). Ein Bauer, der neben keinem andern seines Heers steht und von keinem andern seines Heers vertheidigt werden kann, ist **vereinzelt** oder **isolirt**. Ein Bauer, der vorrückend von einem feindlichen geschlagen werden kann, ist **rückständig**. Den **Königs-** und **Damenbauer** nennt man **Mittelbauern**. Bauern desselben Heers, die auf derselben durch Buchstaben bezeichneten Reihe stehen, werden **Doppelbauer** genannt. Drei in dieser Art auf derselben Buchstabenreihe stehende, heißen **Tripelbauer**. Ein Bauer, dem vorrückend kein feindlicher mehr gegenüber steht und der auch auf seinem Wege bei keinem feindlichen vorüber zu gehen braucht, weil die feindlichen bereits entfernt sind, ist ein **Freibauer**. Der Besitz eines Freibauers ist von Wichtigkeit, weil er, wenn es ihm gelingt, bis in die feindliche Figurenreihe vorzubringen, dort in eine Figur verwandelt wird.

In der folgenden Stellung

Aufgabe von E. B. Cook.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

hat Weiß zwei Freibauern e6 und h3. Der weiße Bauer b3 ist vereinzelt. Schwarz hat zwei gebundene Bauern c7 und d6. Die beiden schwarzen Bauern c7 und c2 bilden einen Doppelbauer. Die Bauern f6 und g2 sind vereinzelt.

In der folgenden Stellung

Aufgabe von S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

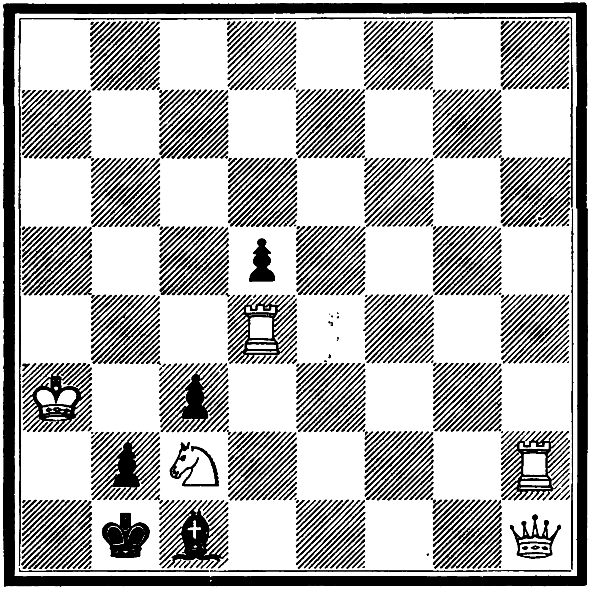
hat Weiß einen **Tripelbauer**, der aus den Bauern g2, g5, g6 besteht. Die schwarzen Bauern b7 und b3, ebenso d6, d4 bilden je einen **Doppelbauer**. Der weiße Bauer g2 ist **rückständig**.

Einstehn, einstellen. Häufig berücksichtigt man den auf eine Figur oder einen Bauer gerichteten Angriff nicht und macht einen Zug, der einen Vortheil verschaffen s[illegible], welcher wichtiger ist, als die Erhaltung des angegriffe[illegible] Stücks. Das nennt man „einstehn lassen". Aus demsel[illegible] Grunde stellt man auch ein Stück absichtlich auf einen Pl[illegible],

auf dem es geschlagen werden kann. Das nennt man einstellen.

In der folgenden Stellung

Aufgabe von S. Loyd.

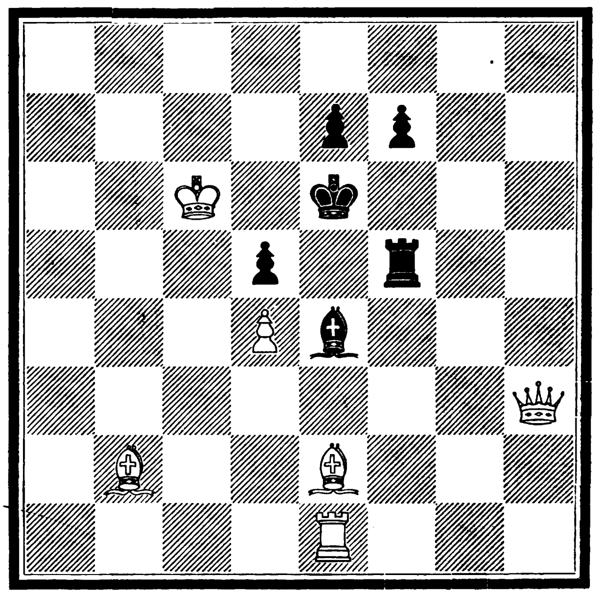


Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

spielt Weiß 1 T. h2—h8 und läßt absichtlich den S. c2 einstehen. Hiedurch ermöglicht Weiß das Matt mit dem folgenden Zuge.

Ebenso stellt Weiß hier

Aufgabe von Hermann von Gottschall.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

mit 1 L. e2—c4 diese Figur absichtlich ein, indem nur auf diese Art das Matt mit dem zweiten Zuge herbeigeführt werden kann.

Decken. Decken heißt vertheidigen. Die Erklärung der Deckung des Schachs ist bereits vorher gegeben.

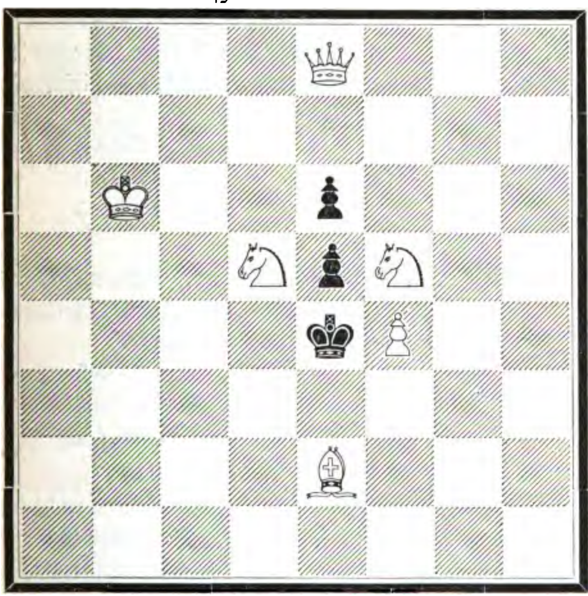
Entgegenstellung oder Opposition. Man versteht darunter eine gewisse Führung des Königs in den Bauernendspielen, welche später erörtert werden wird.

Ersticktes Matt. Siehe Seite 29.

Gabel. Da der Bauer vorwärts nach rechts und links einen Schritt weit schlägt, kann er oft zwei Figuren gleichzeitig angreifen und erobert einen, wenn er selbst nicht geschlagen werden kann.

In der folgenden Stellung z. B.

Aufgabe von G. A. Reed.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

liegt eine **Gabel** vor. Wenn nämlich Schwarz am Zuge wäre, könnte Bauer e6 einen der beiden Springer schlagen.

Gambit. Gambitspiele. In mehreren Eröffnungen wird frühzeitig zur Förderung der Entwickelung ein Bauer preisgegeben. Spiele dieser Art werden **Gambit** genannt. Das Wort stammt aus dem Italienischen. „Dare el gam-

detto“ bedeutet in dieser Sprache: „Jemandem (beim Ringen) ein Bein stellen.“ Das älteste und bekannteste Spiel dieser Art ist das **Königsgambit.** Es besteht aus den Zügen:

1. e 2—e 4	1. e 7—e 5
2. **f 2—f 4.**	

Damit giebt Weiß den f Bauern preis. Antwortet nun Schwarz 2 e 5 n. f 4, dann ist das Gambit angenommen worden. Sehr beliebt ist demnächst das **Evansgambit,** so benannt nach seinem Erfinder, dem englischen Schiffscapitain Evans. Die Eröffnungszüge sind:

1. e 2—e 4	1. e 7—e 5
2. S. g 1—f 3	2. S. b 8—c 6
3. L. f 1—c 4	3. L. f 8—c 5
4. **b 2—b 4.**	

Damit bietet Weiß das Gambit an. Bekannte Gambitspiele sind auch das **schottische Gambit,** eine Variante der schottischen Partie. Die Eröffnungszüge sind:

1. e 2—e 4	1. e 7—e 5
2. S. g 1—f 3	2. S. b 8—c 6
3. **d 2—d 4**	3. e 5 n. d 4
4. L. f 1—c 4.	

Weiß schlägt zur Förderung der Entwickelung nicht sofort den Bauer, in der Absicht, ihn mit Tempogewinn später wieder zu erobern. — Neuerdings ist diese Spielart nicht mehr üblich. Ferner das **Damengambit:**

1. d 2—d 4	1. d 7—d 5
2. **c 2—c 4.**	

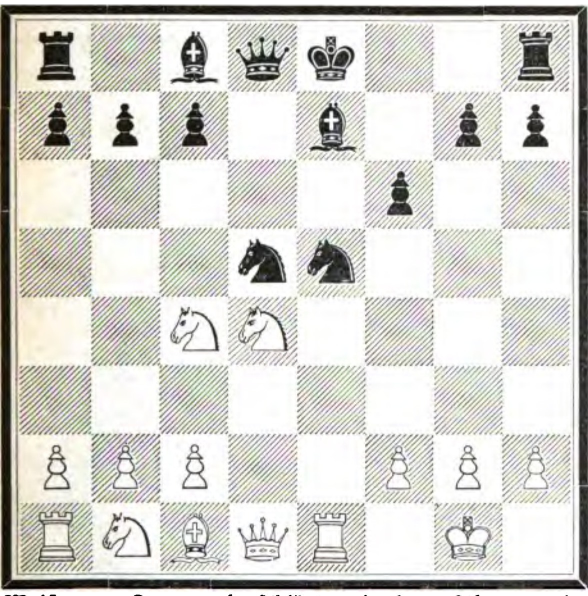
In dieser Eröffnung kann der **Gambitbauer** nicht dauernd vertheidigt werden.

Qualitätgewinn. Die Figuren werden auch Officiere genannt. Springer und Läufer nennt man im Gegensatz

zur Dame und den Thürmen leichte Figuren oder kleine Officiere.

Wenn ein Spieler einen Thurm für eine leichte Figur abtauscht, hat er die Qualität gewonnen.

In folgender Stellung aus einer Partie Burn-Schallopp z. B.

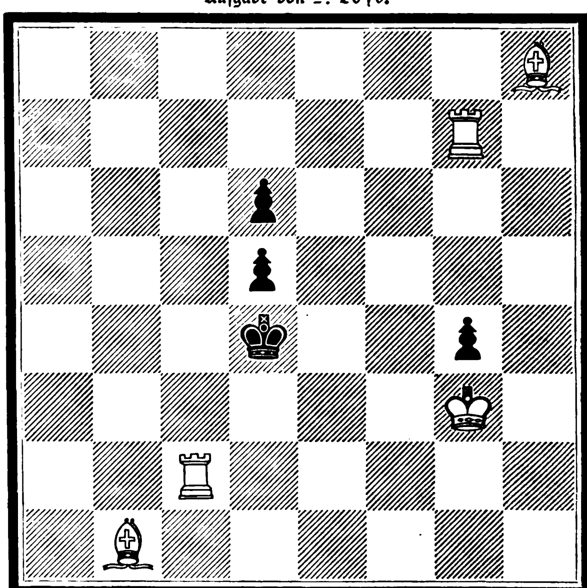


ist Weiß am Zuge und schlägt mit dem Thurm e 1 den Springer e 5. Schwarz schlägt mit dem Bauer f 6 den Thurm e 5 und hat daher die Qualität gewonnen. Weiß hat in diesem Fall absichtlich die Qualität preisgegeben — eine Verrechnung, wie sich später erwiesen hat.

Schach. Schachmatt. Patt. Die Erklärungen sind bereits gegeben.

Abzugschach. Ein Abzugschach wird geboten, wenn ein Stück durch seine Bewegung die Angriffsrichtung einer Figur seines Heers bloslegt, so daß diese dem feindlichen König Schach bietet. Ein solches Schach wird aufgedecktes Schach oder Abzugschach genannt. Wenn in der folgenden Stellung

Aufgabe von S. Loyd.

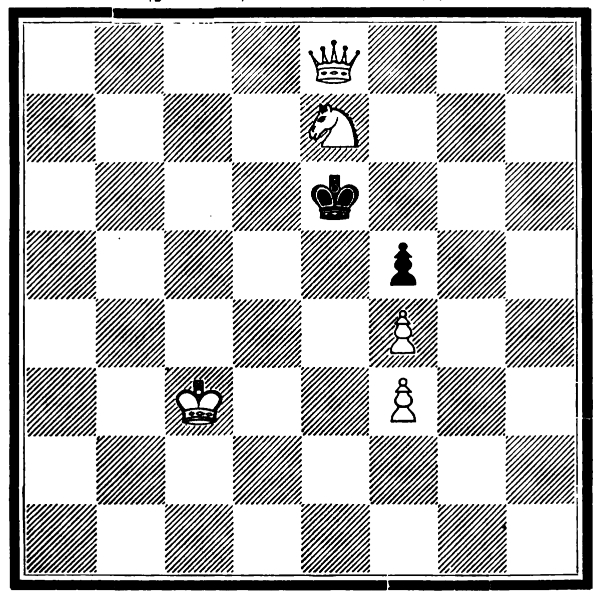


Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

der Thurm g 7 einen Zug macht, bietet der hinter ihm stehende Läufer a 8 dem König e 5 Schach. Dies ist e aufgedecktes oder ein Abzugschach.

In folgender Stellung

Aufgabe von Hermann von Gottschall.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge matt.

wird ein Abzugschach geboten, wenn der weiße Springer e 7 zieht. Denn die Dame, deren Angriffsrichtung der Springer versperrte, bietet in Folge der Bewegung des Springers dem schwarzen Könige e 6 Schach. Ein Abzugsschach ist sehr gefährlich für den Spieler, dessen Könige Schach geboten wird, weil das abziehende Stück, während die hinter ihm stehende Figur Schach bietet, durch seinen Zug eine Figur angreifen oder auf einen für die Entscheidung der Partie wichtigen Platz sich begeben kann. Denn der König, dem Schach geboten wird, muß vor Allem von der ihn be-

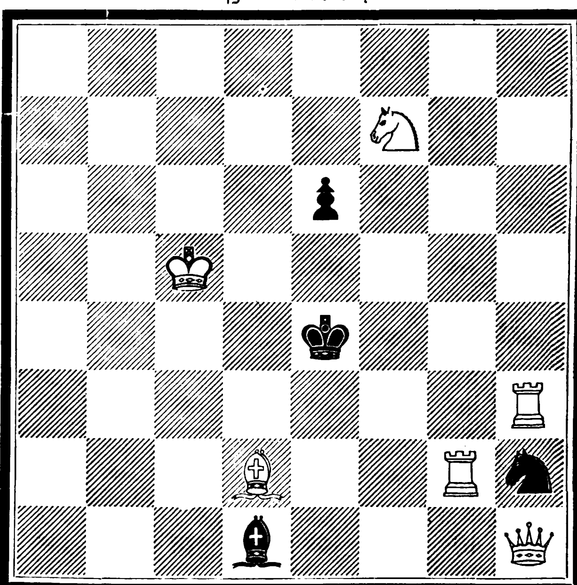
drohenden Gefahr befreit werden, und meistens ist es dann nicht möglich, der zweiten Gefahr wirksam entgegenzutreten.

Ein Abzugschach ist ein Doppelschach, wenn das abziehende Stück ebenfalls Schach bietet.

Wenn ein Doppelschach geboten wird, muß der König seinen Platz verlassen.

In folgender Stellung

Aufgabe von S. Loyd.



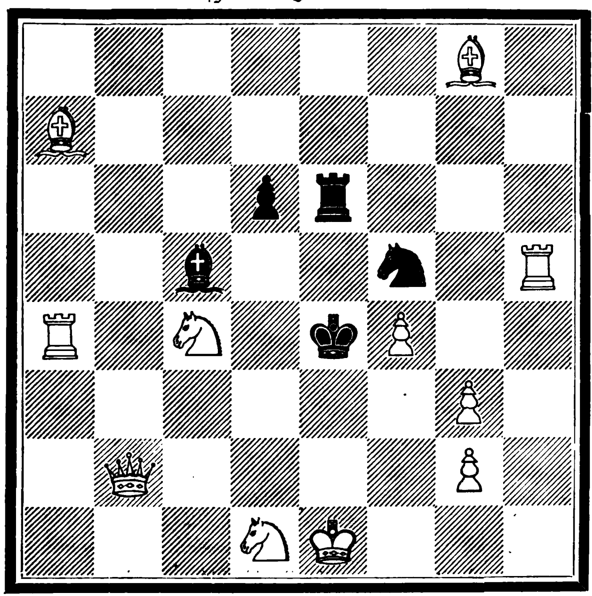
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

kann Thurm g 2 nach g 4 oder nach e 2 gehen. In beiden Fällen bietet er selbst Schach, gleichzeitig aber auch Dame h 1, indem der Thurmzug ihre Angriffsrichtung blos gelegt hat.

Hier liegt ein Doppelschach vor. Der König e 4 muß daher seinen Platz verlassen.

In der folgenden Stellung

Aufgabe von J. A. Graves.

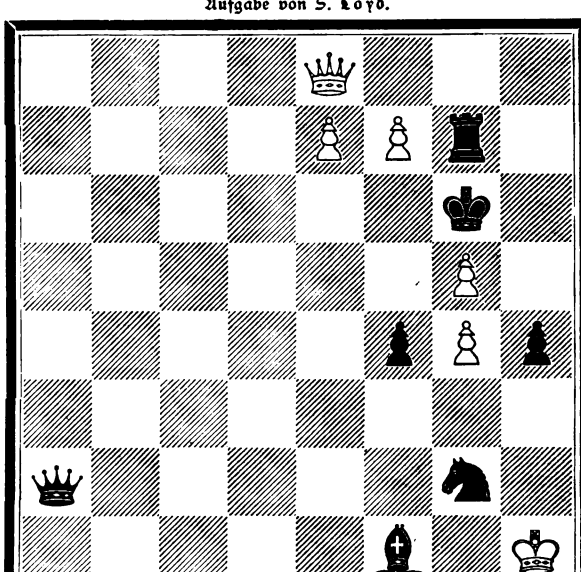


Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

tritt ein Doppelschach ein, wenn der Springer c 4 nach d 2 geht oder den Bauer d 6 schlägt.

Fernerhin wird ein Doppelschach in dieser Stellung geboten,

Aufgabe von S. Loyd.

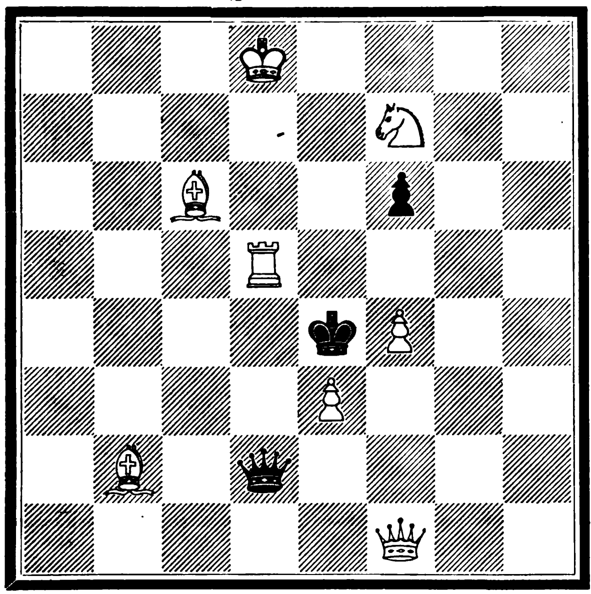


Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

wenn Bauer f 7 nach f 8 geht und dort in einen Springer verwandelt wird. Denn es bietet alsdann sowohl dieser Springer als auch die Dame e 8 dem Könige g 6 Schach. Häufig wird durch Doppelschach Matt erzwungen, indem zwei Figuren gleichzeitig Schach bieten, von denen jede, wenn sie allein Schach böte, geschlagen werden könnte.

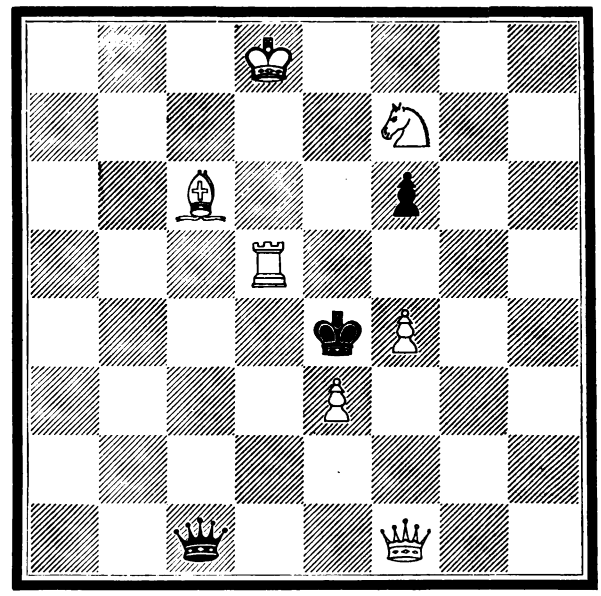
In folgender Stellung

Aufgabe von S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

spielt Weiß 1. L. b 2—c 1. Nehmen wir nun an, daß Schwarz 1. D. d 2 n c 1 antwortet, dann entsteht folgende Stellung:

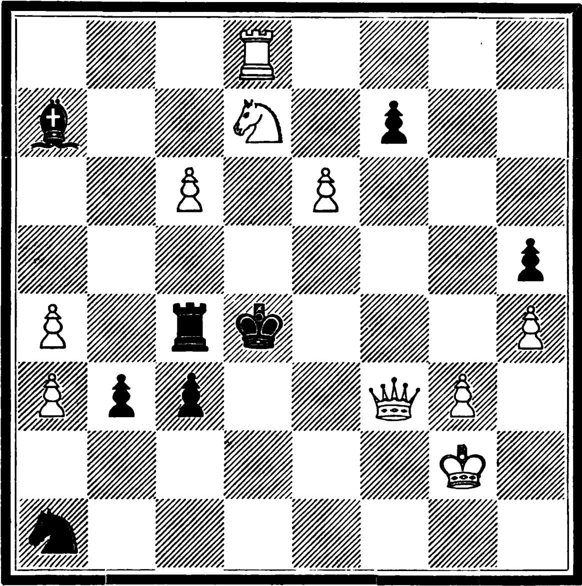


Weiß setzt nun Matt, indem 2. T. d 5—e 5 Schach bietet, während dies gleichzeitig L. c 6 thut.

Sowohl der Thurm als auch der Läufer könnten geschlagen werden, wenn jeder allein Schach böte. Dies kann aber nicht geschehen, da beide gleichzeitig Schach bieten.

In folgender Stellung

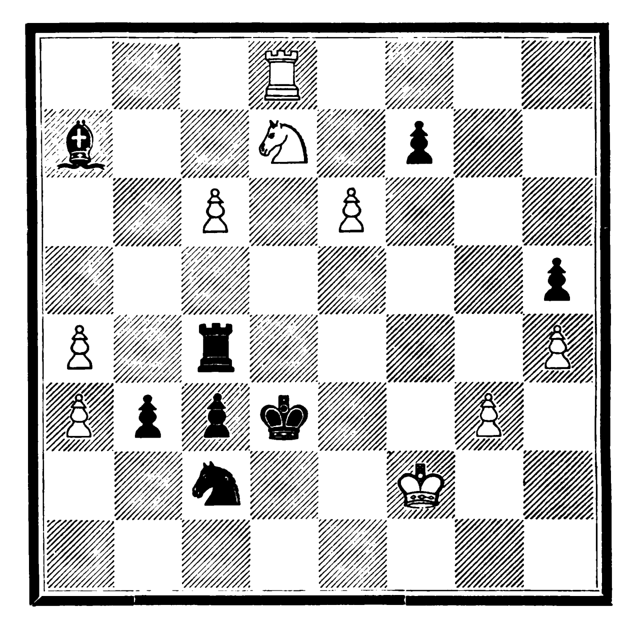
Aufgabe von Hermann von Gottschall.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge matt.

spielt Weiß 1. K. g1—f2. Schwarz antwortet 1. S. a1—c2. Nun opfert Weiß mit 2. D. f3—d3 + die Dame. Dann folgt 2. K. d4 n d3 +. Der Läufer a7 bietet Schach.

Die Stellung ist folgende:



Jetzt setzt Weiß mit 3. S. d 7—c 5 + durch Doppelschach Matt, indem Thurm d 8 und gleichzeitig Springer d 7 auf c 5 Schach bietet.

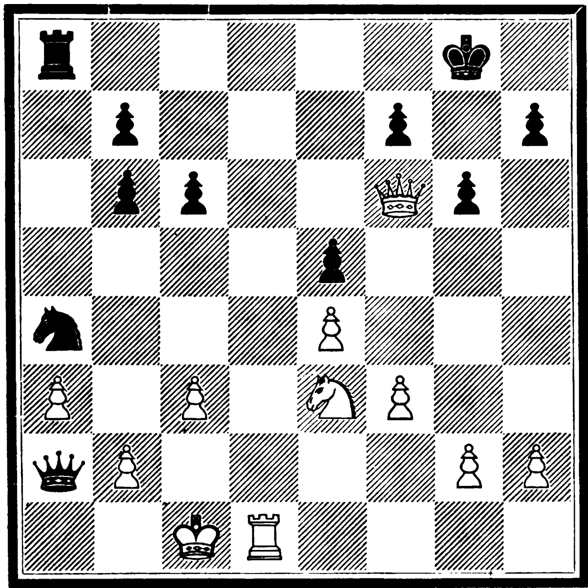
Das Matt ist um so schöner, da der Springer d 7, indem er nach c 5 geht, das Schach deckt, das Läufer a 7 dem König f 2 bietet. Er deckt das Schach und setzt gleichzeitig Matt.

Opfern, aufopfern. Oft stellt man, um einen größeren Vortheil sich zu verschaffen, ein Stück absichtlich ein. Das nennt man opfern. Die letzte Aufgabe ist das Beispiel eines Damenopfers.

Unentschiedene Spiele. Remis. In vielen Partien ist es keinem der beiden Gegner möglich, den Sieg zu erzwingen.

Einer der wichtigsten Fälle, das **Patt**, ist bereits erörtert worden. Ein anderer Fall ist folgender: Nicht selten zwingt ein Spieler den andern zu **dauernder Wiederholung derselben Züge**. Bemerkenswerth ist besonders das „**ewige Schach**".

In folgender Stellung, die den Schluß einer zwischen Blackburne und Zukertort gespielten Partie bildet, macht Weiß (Blackburne) das Spiel durch **ewiges Spiel** unentschieden



Weiß (Blackburne).	Schwarz (Zukertort).
1. T. d1—d8 +	1. T. a8n.d8
2. D. f6n.d8 +	2. K. g8—g7

3. S. e3 f5 + 3. g6n.f5.

Der Bauer muß den Springer schlagen.

4. D. d8—g5 + 4. K. g7—f8

5. D. g5—d8 + 5. K. f8—g7

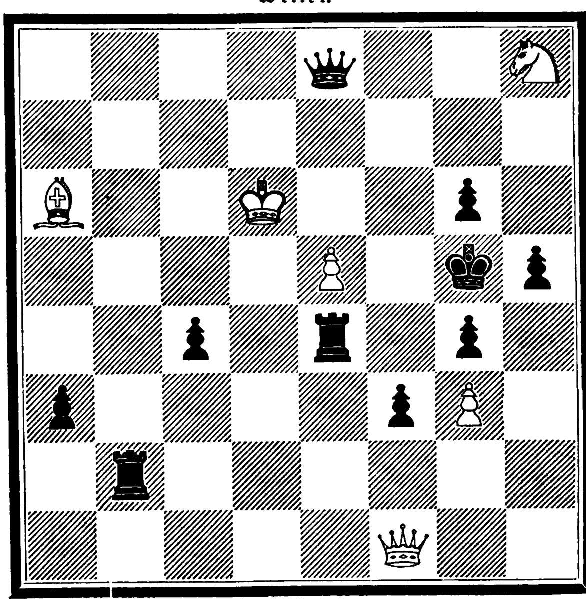
6. D. d8—g5 +

Die Dame bietet ewiges Schach, indem sie abwechselnd nach g5 und d8 sich begiebt.

Das Spiel wurde daher als unentschieden abgebrochen. Weiß rettet durch das Springeropfer die sehr ungünstig stehende Partie.

In folgender Stellung macht Weiß das Spiel ebenfalls durch ewiges Schach unentschieden.

Weller.



Weiß	Schwarz
1. D. f1—c1 +	1. K. g5—f5

Auf T. e4—f4 würde 2. D. c1nf4 mattsetzen.

2. L. a6—c8 +	2. D. e8nc8

Schwarz hat keinen bessern Zug.

3. D. c1—g5 +

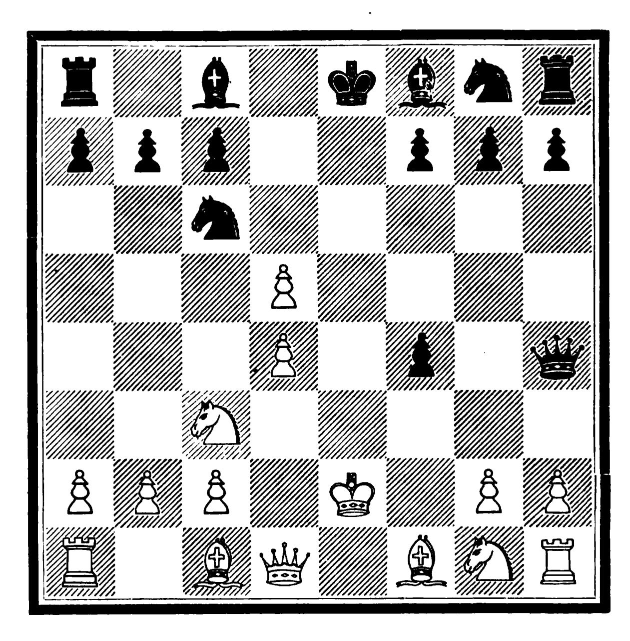
Durch dieses **Damenopfer** rettet Weiß die sonst verlorene Partie.

	3. K. f5ng5
4. S. h8—f7 +	4. K. g5—f5
5. S. f7—h6 +	5. K. f5—g5
6. S. h6—f7 +	

Der **Springer bietet ewiges Schach**, indem er **abwechselnd nach f7 und h6 geht.**

Der Zwang, der die Wiederholung derselben Züge herbeiführt, besteht oft darin, daß ein Spieler Angriffe macht, die vom Gegner, wenn er nach seiner Meinung richtig verfahren will, stets nur durch dieselben Züge abgewehrt werden können.

In folgender Stellung des Steinitzgambit z. B.



spielt Schwarz	1. D. h4—e7 +
2. K. e2—f2	2. D. e7—h4 +
2. K. f2—e2	3. D. h4—e7 +
3. K. e2—f2	4. D. e7—h4 +

Ist nun Weiß der Ansicht, daß es gegen das gebotene Schach keine bessere Abwehr als die Rückkehr des Königs nach e2 giebt; dann hängt es von Schwarz ab, ob es ihı beliebt, wieder D. h4—e7+ zu spielen. Werden dreima dieselben Züge wiederholt, dann wird das Spiel für unen schieden erklärt.

Partien werden auch unentschieden, wenn schließlich keiner der beiden Gegner ein zur Erzwingung des Matt genügendes Uebergewicht der Kräfte hat. (Siehe Endspiele.)

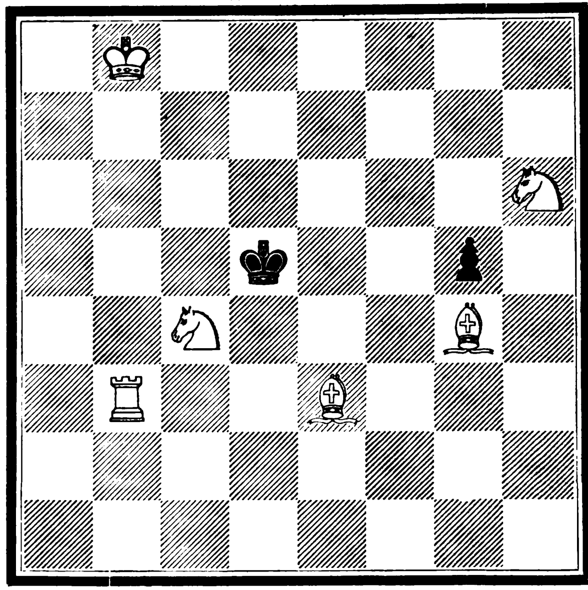
Tempo. Man versteht darunter das Zeitmaß. Wenn ein Spieler durch einen bestimmten Zug Gelegenheit hat, ein für ihn wichtiges Ziel zu erreichen oder sich demselben zu nähern, diese Gelegenheit aber nicht wahrnimmt; dann hat er ein Tempo verloren, d. h. er hat von der ihm zu Gebote stehenden Zeit keinen richtigen Gebrauch gemacht.

In vielen Eröffnungen wird frühzeitig zur Herbeiführung eines Tempogewinns ein Bauer preisgegeben, und die ganze Partie ist dann eine Erläuterung der Frage, ob der erworbene Tempogewinn den materiellen Verlust aufgewogen hat.

Sehr lehrreich sind in dieser Beziehung Schachaufgaben, in denen das Matt spätestens mit einem Zuge herbeigeführt werden soll, dessen Zahl ausdrücklich bezeichnet wird.

In folgender Stellung

Aufgabe von S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

soll Weiß spätestens mit dem zweiten Zuge mattsetzen.

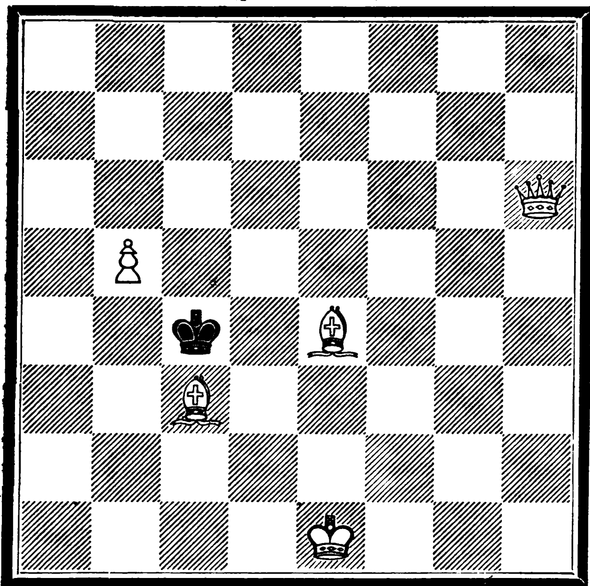
Nur der Zug

1. S. h6—g8

hat den gewünschten Erfolg. Denn wie auch Schwarz nun antworten mag, setzt entweder der Springer g8 oder der Läufer g4 Matt.

In der nächsten Stellung

Aufgabe von S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

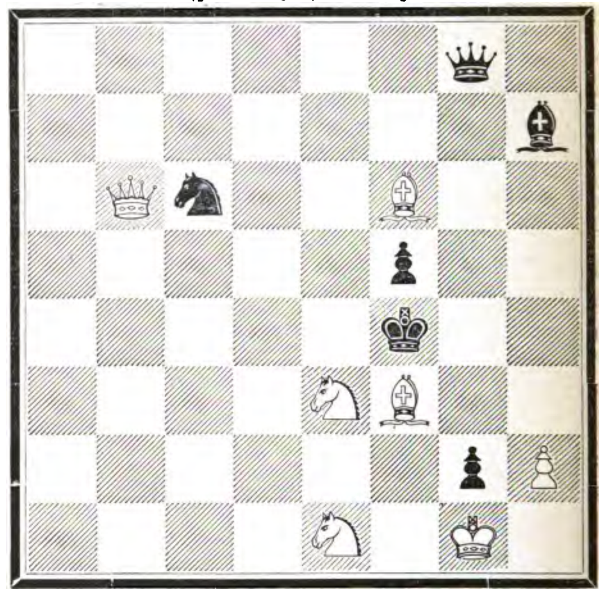
gewinnt Weiß das Tempo, indem mit

1. L. e4—d5+

der Läufer geopfert wird. Welchen Zug nun Schwarz auch macht, immer setzt die weiße Dame mit dem nächsten Zuge Matt.

In dieser Stellung

Aufgabe von Johann Berger.

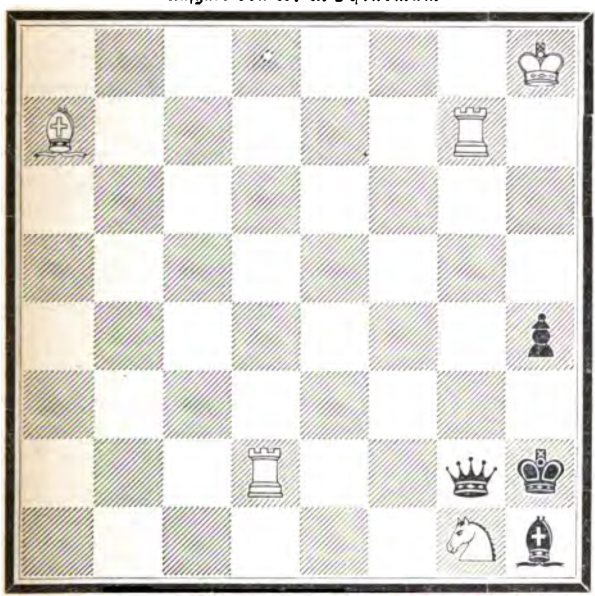


Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

verschafft sich Weiß das entscheidende Tempo durch den Zug 1. D. b6—b2.

In dieser Stellung

Aufgabe von W. A. Shinkman.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt.

gewinnt Weiß das Tempo nur durch

1. T. d2—a2.

Drittes Kapitel.

Werthbestimmungen.

Die Dame ist ungefähr so stark wie zwei Thürme, stärker als Thurm und Figur, und macht auch meistens gegen drei kleine Figuren das Spiel unentschieden.

Der Thurm ist etwas stärker als eine leichte Figur und ein Bauer und etwas schwächer als eine leichte Figur und zwei Bauern.

Der Thurm verliert durchschnittlich gegen zwei leichte Figuren und zwei Bauern, im Verein mit zwei Bauern ist er zwei leichten Figuren überlegen.

Springer und Läufer sind ungefähr von gleichem Werthe. Zwei Läufer sind stärker als zwei Springer. (Siehe Endspiele.)

Springer und Läufer sind jeder etwas stärker als zwei Bauern, der Thurm stärker als drei Bauern. Der König ist als Figur betrachtet stärker als Springer oder Läufer.

Alle diese Werthschätzungen sind jedoch nur als durchschnittliche zu betrachten. Die genaue Bestimmung des Werthes jedes Stückes hat keinen andern Maßstab, als die gerade vorliegende Stellung.

Viertes Kapitel.

Spielgesetze.

Der Anzug wechselt ab. In der ersten Partie bestimmt das Loos, wer anziehen soll. Der Anziehende übernimmt die Führung der Weißen.

Ist das Schachbrett unrichtig aufgestellt, dann kann ein Spieler, der es nach dem gegenseitig vollzogenen dritten Zuge bemerkt, die Umstellung verlangen. Bemerkt er es später, dann muß er die Erlaubniß des Gegners einholen.

Wenn ein Spieler, der am Zuge ist, einen Stein berührt und nicht ausdrücklich dabei bemerkt: „Ich rücke

zurecht!“ (j'adoube), dann muß er das berührte Stück ziehen. Es steht ihm frei, das Feld zu wählen, auf das er es stellen will. Hat er es aber bereits hingestellt und die Hand entfernt, dann muß es stehen bleiben. Berührt ein Spieler, der am Zuge ist, ein Stück seines Gegners, ohne zu bemerken, daß er es nur auf seinen richtigen Platz stellen wolle, dann muß er es schlagen.

Kann das berührte Stück im ersteren Falle nach den Spielregeln nicht gezogen oder im andern Falle nicht geschlagen werden, dann ist der Gegner berechtigt, ihm einen Königsstrafzug aufzuerlegen. Der Spieler, der das Stück berührt hat, das nicht gezogen oder nicht geschlagen werden kann, muß zur Strafe einen Königszug machen.

Der Königsstrafzug darf jedoch nicht in der Rochade bestehen.

Macht ein Spieler einen Zug, der im Widerspruch mit den bereits erörterten Spielregeln steht, dann kann der Gegner verlangen, daß der falsche Zug durch einen richtigen ersetzt werde. — Er kann aber auch bestimmen, daß die Stellung unverändert stehen bleibe. Endlich bleibt es ihm auch überlassen, dem Spieler, der den Fehler gemacht hat, einen Königsstrafzug aufzuerlegen, der jedoch nicht die Rochade sein darf.

Eine von diesen drei Entscheidungen kann er nur treffen.

In Bezug auf den Königsstrafzug muß noch bemerkt werden, daß, wenn der König, der zur Strafe ziehen soll, dies ohne Verletzung der Spielregeln nicht zu thun vermag, keine andere Strafe auferlegt werden kann.

Der König, dem Schach geboten wird, darf nicht im Schach stehen bleiben; auch wenn der Spieler, der seinen schachbietenden Zug mit dem Ausruf: „Schach dem König!“ begleiten mußte, dies unterlassen hat. — Wird plötzlich von

einem der beiden Gegner bemerkt, daß ein König im Schach stehen geblieben ist, dann müssen alle Züge bis auf den Fehlzug zurückgenommen werden und derjenige Spieler, dessen Könige Schach geboten wurde, muß letzteren von der ihn bedrohenden Gefahr, den Spielregeln entsprechend, befreien. Können aber die Züge, die bis zum Fehlzuge reichen, nicht mehr festgestellt werden, dann wird die Partie für ungültig erklärt.

Die Vorschriften des Anstandes gehören nicht zu den Spielgesetzen, schließen sich ihnen aber unmittelbar an.

Das Schachspiel ist ein Schule der Selbstbeherrschung. Wer eine Partie gewonnen hat, hüte sich vor Selbstüberhebung dem Unterliegenden gegenüber. Wer aber verloren hat, möge dem Gegner den Sieg nicht verkümmern durch Aeußerungen, die die Niederlage beschönigen sollen, wie z. B. „Ich war heute nicht recht aufgelegt.“

Beim Spiele unterhalte man sich nicht mit den Zuschauern, auch treibe man den Gegner nicht an, schneller zu spielen als ihm beliebt.

Man dulde nicht, daß die Zuschauer den Lauf der Partie erörtern, noch weniger, daß sie Rath ertheilen. Kann man sich lästiger Zuschauer nicht erwehren, dann breche man die Partie ab.

Eine wichtige Vorschrift ist auch diese, daß man sich daran gewöhne mit beiden Farben zu spielen, damit eine einseitige Ausbildung vermieden werde.

Dritter Abschnitt.

Spielendungen oder Endspiele.

In sehr vielen Partien wird das Matt schon erzwungen, wenn sie etwa bis zur Mitte gelangt sind. Recht häufig aber erwirbt ein Spieler während des Laufes der Partie ein Uebergewicht an Kräften, welches die Herbeiführung des Matt ermöglicht, sobald die überschüssigen Stücke abgetauscht sind.

Man halte sich alsdann vor Allem von dem Vorurtheil frei, daß der Abtausch unritterlich sei. Die Aufgabe, die im Schachspiel gelöst werden soll, besteht darin, den feindlichen König matt zu setzen. Im Falle nach erworbenem Mehrbesitz kein kürzerer Weg zum Ziele führt, scheue man sich keineswegs vor dem systematischen Abtausch.

Betrachten wir zunächst die leichtesten Fälle.

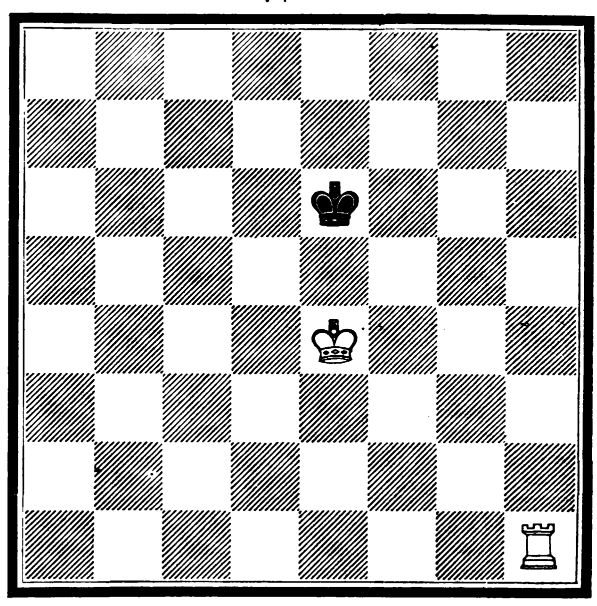
Wenn es einem Spieler gelungen ist, die feindliche Dame oder einen feindlichen Thurm zu erobern, muß er gewinnen, im Falle es ihm möglich ist, vollständigen Abtausch herbeizuführen, so daß ihm zuletzt der Mehrbesitz der Dame oder des Thurmes bleibt.

Wie man alsdann verfahren muß, legen die folgenden Beispiele dar.

I.

König und Thurm gegen König.

Philidor.



Weiß zieht und gewinnt.

Weiß.	Schwarz.
1. T. h1—h6+	1. K. e6—e7
2. K. e4—e5	2. K. e7—d7
3. T. h6—g6.	

Würde statt dieses Zuges K. e5 nach d5 gegang[e] sein; dann hätte Schwarz wiederum K. d7—e7 gespiel[t] während, wenn dieses mit dem nächsten Zuge geschieht, Wei[ß] durch 4. T. g6—g7 + den feindlichen König auf die Rand

reihe treibt, auf welcher allein das Matt erzwungen werden kann.

	3. K. d 7—c 7
4. K. e 5—d 5	4. K. c 7—b 7.

Am besten.

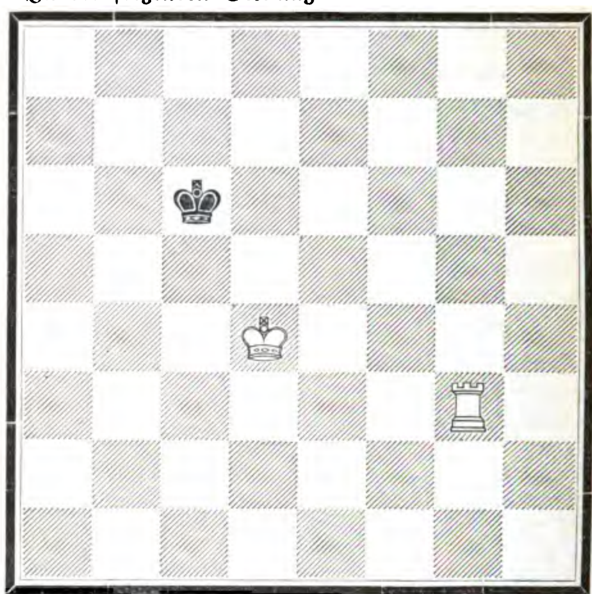
5. K. d 5—c 5	5. K. b 7—a 7
6. K. c 5—b 5	6. K. a 7—b 7.

Schwarz hatte jetzt keinen besseren Zug.

7. T. g 6—g 7 +	7. K. b 7—c 8
8. K. b 5—c 6	8. K. c 8—d 8
9. T. g 7—a 7	9. K. d 8—e 8
10. K. c 6—d 6	10. K. e 8—f 8
11. K. d 6—e 6	11. K. f 8—g 8
12. K. e 6—f 6	12. K. g 8—h 8
13. K. f 6—g 6	13. K. h 8—g 8
14. T. a 7—a 8. Matt.	

Das Matt, das der Thurm erzwingt, ist so leicht herbeiführbar, daß man sogar dem Gegner anheimstellen kann, ein Randfeld zu bestimmen, auf welchem sein König mattgesetzt werden soll.

In der folgenden Stellung



verlangt Schwarz, daß sein König auf dem Randfelde a4 mattgesetzt werde.

Weiß.	Schwarz.
1. T. g3—e3	1. K. c6—d6
2. K. d4—c4	2. K. d6—d7
3. K. c4—c5	3. K. d7—d8.

Man berücksichtigt wohl, daß der schwarze König auf keinem anderen Felde als auf a4 mattgesetzt werden darf. Er sucht sich also soweit als möglich von diesem fern zu halten.

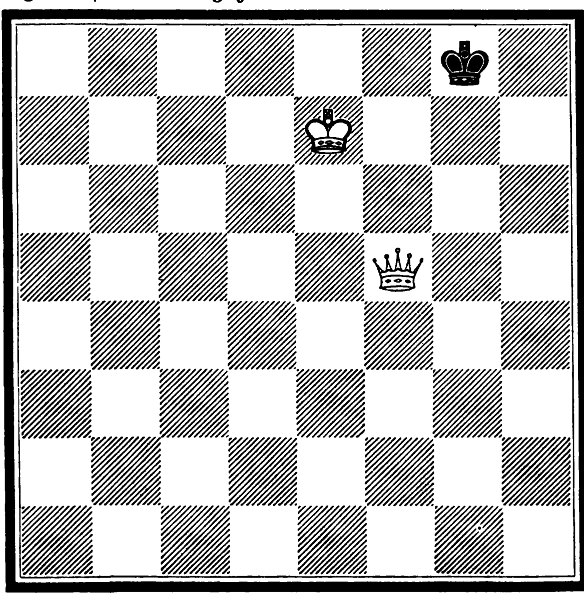
4. K. c5—c6	4. K. d8—c8
5. T. e3—d3	5. K. c8—b8
6. T. d3—d8+	6. K. b8—a7

7. T. d8—h8	7. K. a7—a6
8. T. h8—h7	8. K. a6—a5
9. K. c6—c5	9. K. a5—a6
10. T. h7—g7	10. K. a6—a5
11. T. g7—g6	11. K. a5—a4
12. K. c5—c4	12. K. a4—a3
13. T. g6—g2	13. K. a3—a4
14. T. g2—a2 Matt.	

Dame und König gegen König.

Da der Thurm, der viel schwächer ist als die Dame, das Matt erzwingt, gelingt es der Dame noch viel leichter. Nur muß Weiß das Patt zu vermeiden suchen.

In dieser Stellung z. B.



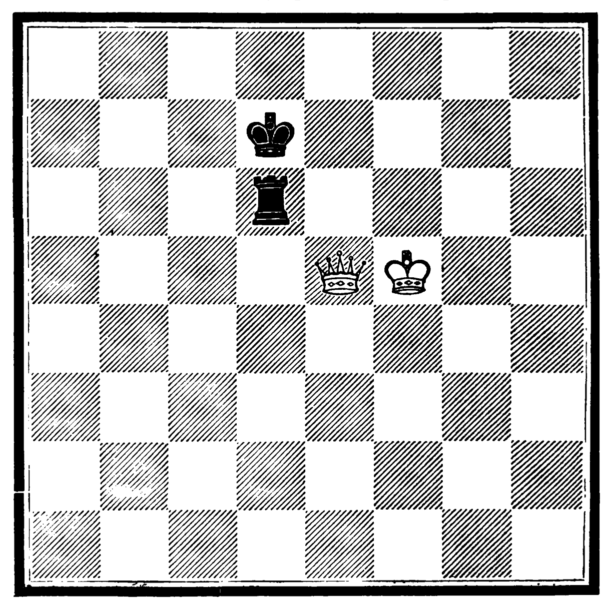
nach 1. D. f5—g6+ 1. K. g8—h8
muß die weiße Dame demnächst das Feld g6 verlassen, weil sonst der schwarze König pattgesetzt würde. Es geschieht daher

2. D. g6—g5 2. K. h8—h7
3. K. e7—f7 3. K. h7—h8
4. D. Matt.

Dame und König gegen Thurm.

Abgesehen von wenigen Ausnahmstellungen gewinnt die Dame, indem es ihr gelingt durch Schachbieten den feindlichen Thurm zu erobern.

Betrachten wir z. B. folgende Stellung.



Weiß.	Schwarz.
1. D. e5—b5+	1. K. d7—e7
2. D. b5—b7+	2. T. d6—d7
3. D. b7—b4+	3. K. e7—d8
4. K. f5—e6	4. K. d8—c8
5. D. b4—b5	5. T. d7—c7
6. K. e6—d6	6. T. c7—a7 (A.)

Weiß strebt danach, den Thurm vom Könige zu rennen, weil er dann leicht erobert wird. Jetzt konnte aber T. c7—b7 nicht geschehen, weil dann 7. D. b5—e8 mattsetzte.

7. D. b5—e8+	7. K. c8—b7
8. D. e8—d7+	8. K. b7—b8
9. D. d7—d8+	9. K. b8—b7
10. D. d8—c7+	10. K. b7—a6
11. D. c7—c6+	11. K. a6—a5
12. K. d6—c5 und gewinnt.	

A.

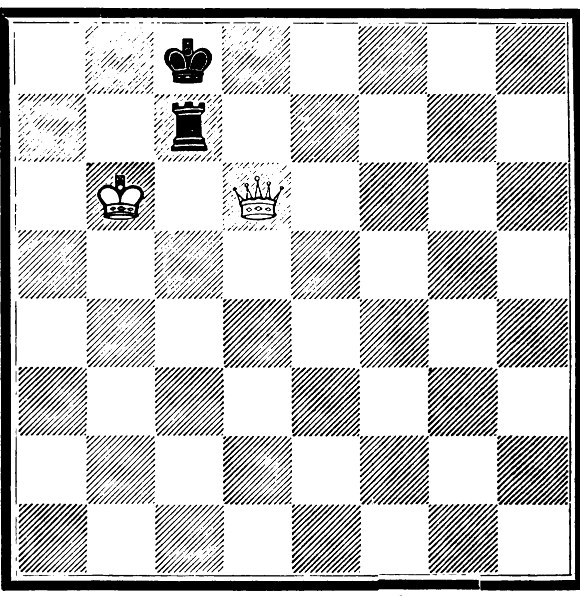
	6. T. c7—c1
7. D. b5—f5+	7. K. c8—b8
8. D. f5—f8+	8. K. b8—b7
9. D. f8—f3+	9. K. b7—b8
10. D. f3—b3+	10. K. b8—c8
11. D. b3—g8+	11. K. c8—b7
12. D. g8—g2+	12. K. b7—a7

Auf K. b7—c8 würde 13. D. g2—a8 mattsetzen.

13. D. g2—a2+	13. K. zieht
14. D. a2—b2+.	

Erobert den Thurm und gewinnt.

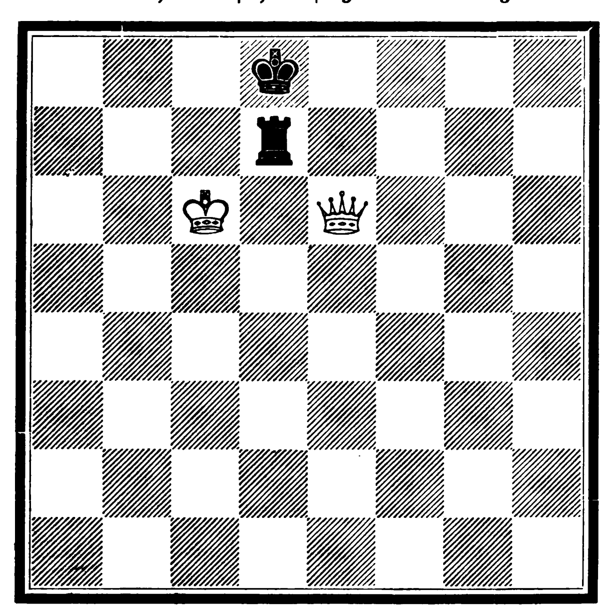
In folgender Stellung macht Schwarz am Zuge das Spiel unentschieden.



1. T. c7—b7+ 1. K. b6—a6
2. T. b7—a7+

Schlägt der König den Thurm a 7, dann ist der schwarze König pattgesetzt. Geht aber K. a6 nach b6, dann folgt T. a7—a6+ und das Spiel bleibt unentschieden, weil nach K. b6 n. a6 wiederum Patt eintritt. Auf 2. K. a6—b5 folgt T. a7—b7+ ꝛc. — Der weiße König darf nämlich nie auf die d Reihe sich begeben, weil der schwarze Thurm dann nach d7 geht und die Dame erobert.

Anders verhält es sich in folgender Stellung.



Weiß.	Schwarz.
1. . .	1. T. d7—c7+
2. K. c6 - b6	2. T. c7—b7+
3. K. b6—a6.	

Auf K. b6 n. b7 würde Patt eintreten.

	3. T. b7—d7
4. D. e6—f6+	4. K. d8—c7
5. D. f6—e5+	5. K. c7—d8
6. K. a6—b6	6. T. d7—e7
7. D. e5—f5. Ein wichtiges Tempo.	
	7. K. d8—e8

8. K. b6—c6 8. T. e7—f7.

Auf K. e8—d8 würde 9. D. f5—f8+ bald gewinnen.

9. D. f5—g5.

Wiederum ein wichtiger Tempogewinn.

9. K. e8—f8

10. K. c6—d6.

Der König muß stets im richtigen Augenblick sich nähern.

10. T. f7—g7

11. D. g5—h5.

Wiederum derselbe Tempogewinn.

11. K. f8—g8.

Auf T. g7—e7 würde durch 12. D. h5—h8+ der Thurm bald erobert werden.

12. K. d6—e6 12. T. g7—h7
13. D. h5—g6+ 13. T. h7—g7
14. D. g6—e8+ 14. K. g8—h7
15. K. e6—f6 15. T. g7—g3.

Wenn Schwarz anders zieht, gewinnt Weiß noch schneller.

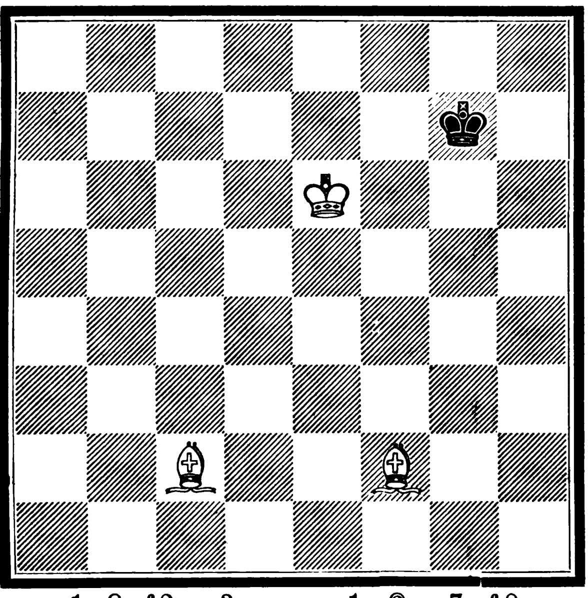
16. D. e8—e4+ 16. K. h7—g8
17. D. e4—a8+ 17. K. g8—h7
18. D. a8—b7+ 18. K. h7—h8
19. D. b7—b8+

und gewinnt den Thurm; auf T. g3—g8 setzt

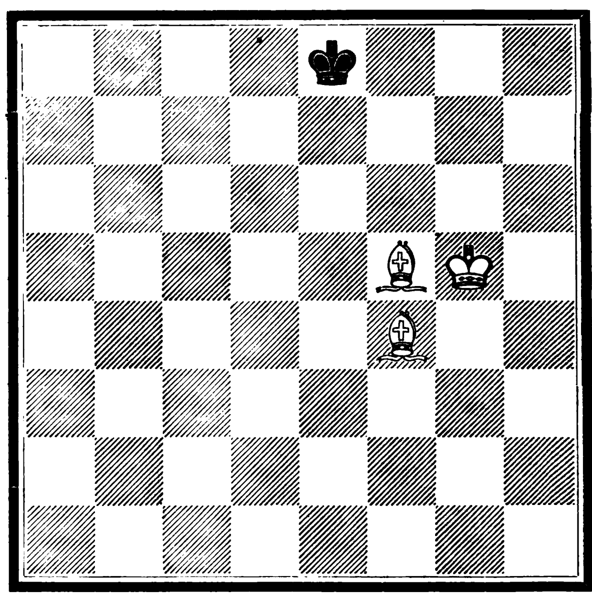
20. D. b8—h2 Matt.

König und zwei Läufer gegen König.

Dieses Matt wird stets auf einem Eckfeld erzwungen, auf das man den König treiben kann.



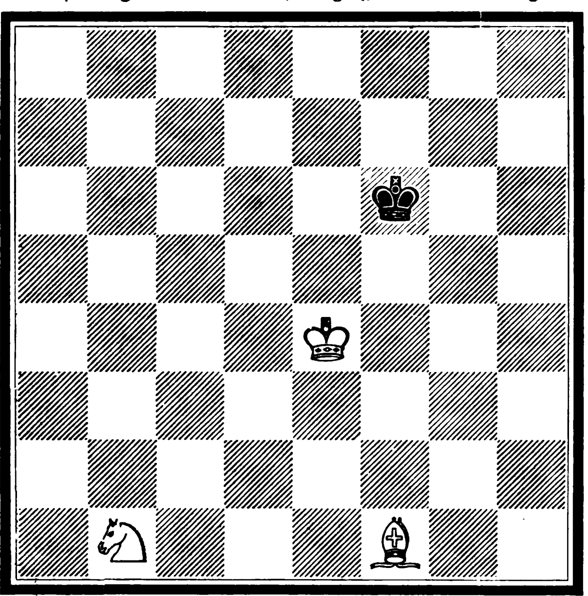
1. L. f2—e3	1. K. g7—f8
2. L. c2—g6	2. K. f8—g7
3. L. g6—h5	3. K. g7—f8
4. L. e3—h6+	4. K. f8—g8
5. L. h5—g6	5. K. g8—h8
6. K. e6—f6	6. K. h8—g8
7. L. g6—d3	7. K. g8—h8
8. K. f6—g6	8. K. h8—g8
9. L. d3—c4+	9. K. g8—h8
10. L. h6—g7+ Matt.	



1. K. g 5—f 6	1. K. e 8—d 8
2. L. f 4—d 6	2. K. d 8—e 8
3. L. d 6—c 7	3. K. e 8—f 8
4. L. f 5—d 7	4. K. f 8—g 8
5. K. f 6—g 6	5. K. h 8—f 8
6. L. c 7—d 6+	6. K. f 8—g 8
7. L. d 7—c 6+	7. K. g 8—h 8
8. L. d 6—e 5+ Matt.	

Man beachte besonders die schönen fünf letzten Zwangzüge. — In diesem Endspiele ist es sehr wich g, daß die beiden Läufer dicht neben einander gestellt werd n, indem sie hiedurch dem Könige ganze Felderreihen b= schneiden.

Springer und Läufer gegen den König.



Das Matt kann nur auf einem Eckfelde von der Farbe des Läufers erzwungen werden. Der König wird aber stets durch Zwangzüge dorthin getrieben.

Weiß.	Schwarz.
1. L. f 1—c 4	1. K. f 6—g 6
2. K. e 4—f 4	2. K. g 6—f 6
3. S. b1—c3	3. K. f 6—g 6
4. S. c3—e4.	

Der Springer muß dem Könige die Felder von der dem Läufer entgegengesetzten Farbe abschneiden.

	4. K. g6—h6
5. K. f4—f5	5. K. h6—h7ambesten.

6. K. f5–f6	6. K. h7–h8
7. S. e4–d6	7. K. h8–h7
8. S. d6–f7.	

Das Matt wird nun spätestens mit dem 20. Zuge erzwungen.

	8. K. h7–g8

Jetzt schneidet der S. f7 dem Könige das Feld h8 ab.

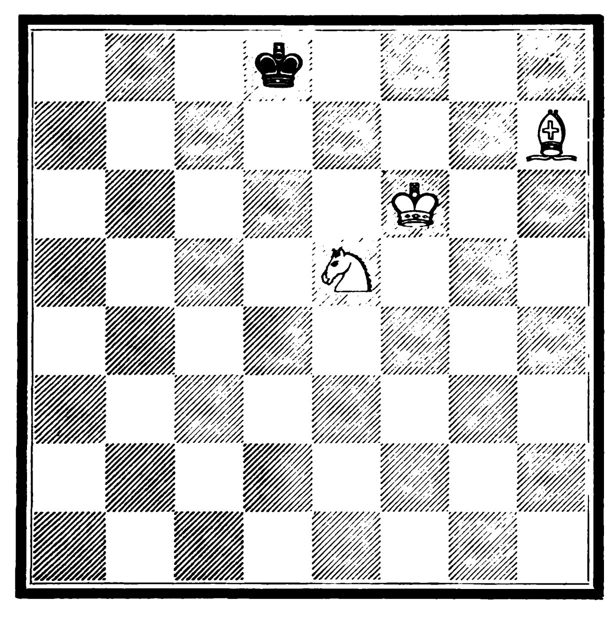
9. L. c4–d3	9. K. g8–f8
10. L. d3–h7	10. K. f8–e8
11. S. f7–e5	11. K. e8–f8 (A.)
12. S. e5–d7+	12. K. f8–e8
13. K. f6–e6	13. K. e8–d8
14. K. e6–d6	14. K. d8–e8
15. L. h7–g6+	15. K. e8–d8
16. L. g6–f7	16. K. d8–c8
17. S. d7–c5	17. K. c8–d8
18. S. c5–b7+	18. K. d8–c8
19. K. d6–c6	19. K. c8–b8
20. K. c6–b6	20. K. b8–c8
21. L. f7–e6+	21. K. c8–b8
22. L. e6–d7	22. K. b8–a8

Jetzt war der König genöthigt, das verhängnißvolle weiße Eckfeld zu betreten.

23. S. b7–c5	23. K. a8–b8
24. S. c5–a6+	24. K. b8–a8
25. L. d7–c6+ Matt.	

A.

11. K. e8—d8



12. K. f6—e6 | 12. K. d8—c7
13. S. e5—d7 | 13. K. c7—c6
14. L. h7—d3.

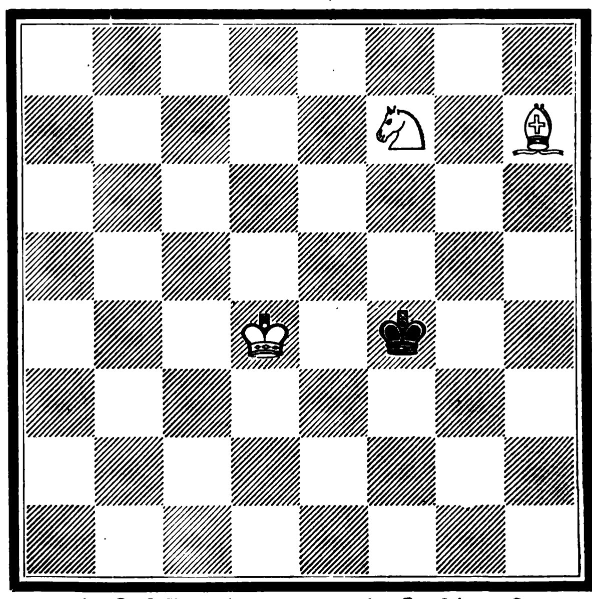
Schlecht wäre L. h7—e4+. Alsdann würde es dem schwarzen König gelingen, sich zum Eckfeld a1 zu flüchten.

15. K. c6—c7
16. L. d3—e4 | 16. K. c7—d8
17. K. e6—d6 | 17. K. d8—e8
18. L. e4—g6+ | 18. K. e8—d8
19. L. g6—f7 | 19. K. d8—c8

20. S. d7—c5.

Man vergleiche den Schluß im Hauptspiel beginnend mit 17. S d7—c5.

In der folgenden von Burt angegebenen Stellung erzwingt Weiß das Matt spätestens mit dem 15. Zuge.



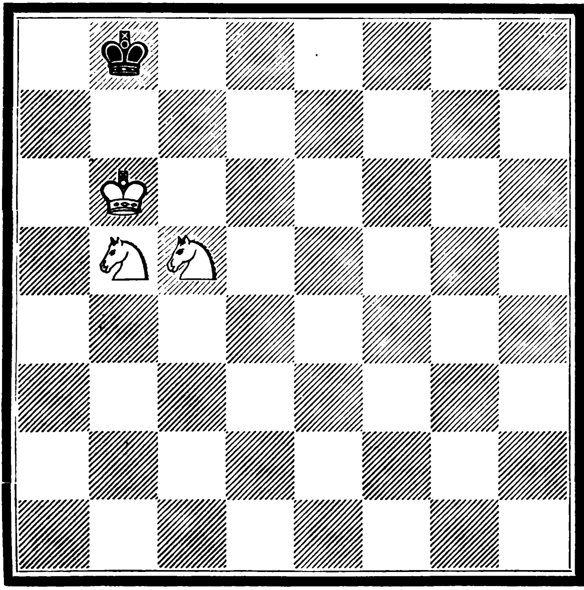
1. L. h7—e4	1. K. f4—g3
2. K. d4—e3	2. K. g3—g4
3. L. e4—d3	3. K. g4—g3
4. L. d3—e2	4. K. g3—h4
5. K. e3—f4	5. K. h4—h3
6. S. f7—d6	6. K. h3—g2
7. S. d6—e4	7. K. g2—h3
8. K. f4—g5	8. K. h3—g2

9. K. g5—g4	9. K. g2—h2
10. L. e2—f1	10. K. h2—g1
11. L. f1—h3	11. K. g1—h2
12. S. e4—d2	12. K. h2—g1
13. K. g4—g3	13. K. g1—h1
14. L. h3—g2+	14. K. h1—g1
15. S. d2—f3. Matt.	

In diesem Falle wird der König nicht auf dem Eckfelde mattgesetzt.

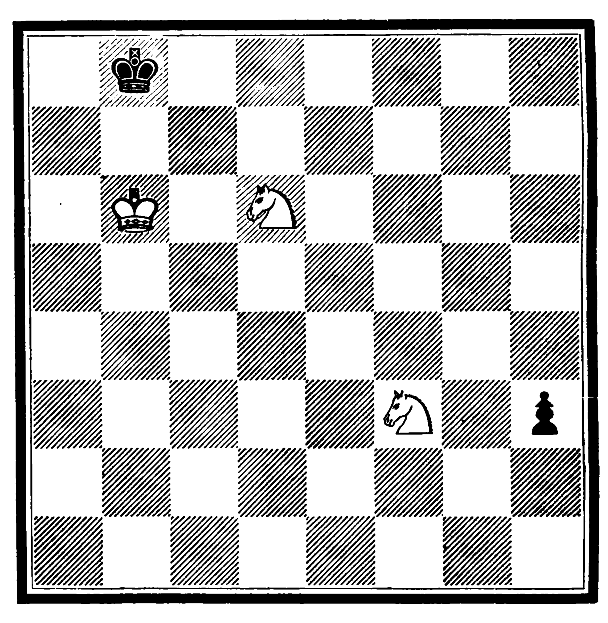
Beide Springer gegen den König.

Die Springer können das Matt nicht herbeiführen, im Fall nicht ein grober Fehler gemacht wird. Wenn z. B. in folgender Stellung



Weiß 1. S. c5—a6+ spielt, dann muß der schwarze König nach c8 gehen und das Spiel bleibt unentschieden. Ein grober Fehler wäre der Zug K. b8—a8, worauf 2. S. b5—c7 mattsetzen würde. —

Oft gewinnen jedoch die Springer, wenn der Gegner noch einen Bauern hat.

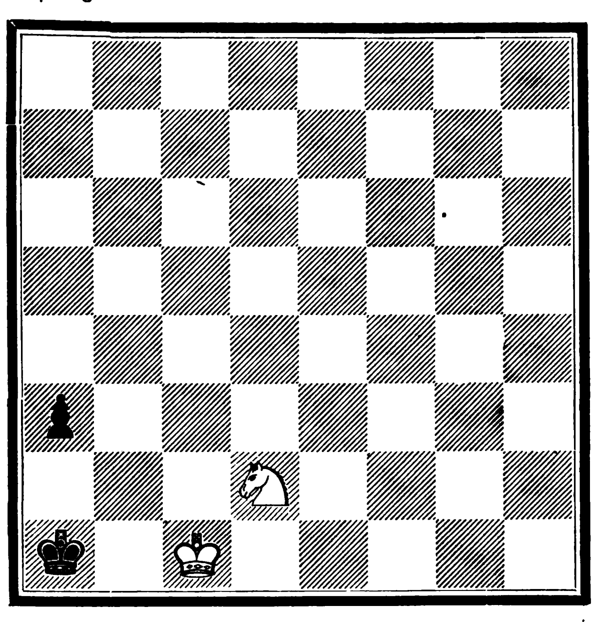


1. S. f3—d4	1. h3—h2
2. S. d4—c6+	2. K. b8—a8
3. S. d6—b5	3. h2—h1 D.
4. S. b5—c7. Matt.	

Fehlte der Bauer, dann konnte das Matt nicht erzwungen werden.

Springer gegen König und Bauer.

In der folgenden bemerkenswerthen Stellung gewinnt der Springer.



1. S. d2—b3+	1. K. a1—a2
2. S. b3—c5.	

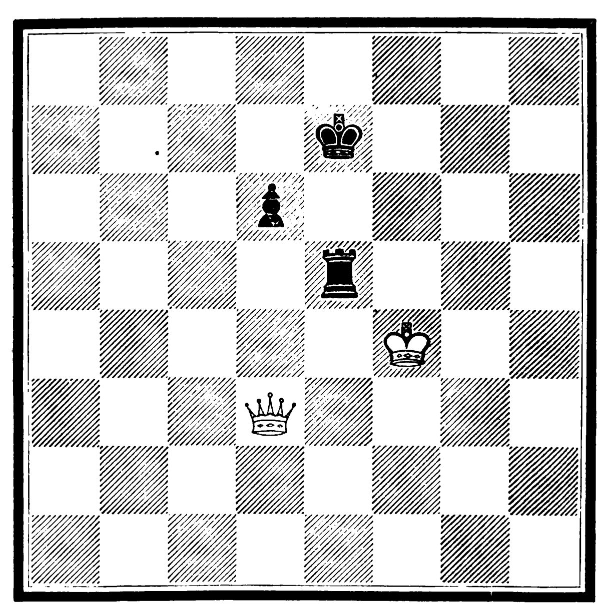
Dies ist der entscheidende Zug, der den Gewinn herbeiführt.

	2. K. a2—a1
3. K. c1—c2	3. K. a1—a2 am besten.
4. S. c5—d3	4. K. a2—a1
5. S. d3—c1	5. a3—a2
6. S. c1—b3. Matt.	

Dame gegen Thurm und Bauer.

Die Dame gewinnt fast immer. Es gibt jedoch gewisse Stellungen, in denen es ihr nicht gelingt.

In der folgenden von Philidor angegebenen gewinnt Weiß.



Philidor führt aus:

Weiß.	Schwarz.
1. D. d3–h7+	1. K. e7–e6
2. D. h7–g8+	

Dieser Zug ist überflüssig. Hier geschieht er nur, um zu erweisen, wie Tempi gewonnen und verloren werden.

	2. K. e6–e7

3. D. g8—c8.

Die Dame bietet nicht weiter Schach, sondern macht einen abwartenden Zug.

3. T. e5—c5

4. D. c8—b7+ — 4. K. e7—e6

5. D. b7—g7 — 5. T. c5—e5

6. D. g7—c7.

Dies ist der gewinnende Zug. Weiß muß diese Stellung herbeizuführen suchen.

6. T. e5—c5

7. D. c7—d8 — 7. T. c5—e5

8. D. d8—e8+

In Folge dieses Schachs wird der schwarze König genöthigt, vor den Bauer zu treten.

8. K. e6—d5

9. D. e8—c8 — 9. T. e5—e4+ (A.)

Auf K. d5—d4 gewinnt 10. D. c8—c6.

10. K. f4—f5 — 10. T. e4—e5+

11. K. f5—f6 — 11. T. e5—e4

Auf K. d5—d4 folgte wieder D. c8—c6.

12. D. c8—f5+ — 12. T. e4—e5

13. D. f5—d3+ — 13. K. d5—c5

14. D. d3—d2.

Sobald der weiße König hinter den Bauer gelangt, gewinnt Weiß. Der schwarze König muß daher gezwungen werden zu ziehen.

14. K. c5—c6

15. D. d2—d4 — 15. K. c6—d7

Ueber K. c6—c7 siehe B.

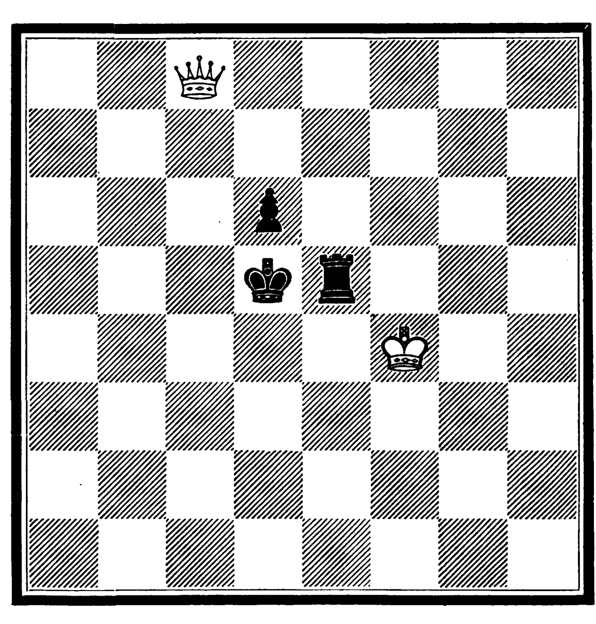
16. D. d4—c4 — 16. T. e5—c5.

Zieht der Thurm anders, dann wird er durch wiederholtes Schachbieten erobert, oder Weiß gewinnt den d Bauer.

17. D. c4—f7+	17. K. d7—c6
18. K. f6—e7	18. T. c5—e5+
19. K. e7—d8	19. T. e5—c5
20. D. f7—d7+	20. K. c6—d5
21. K. d8—e7	21. T. c5—c6
22. D. d7—f5+	22. K. d5—c4
23. K. e7—d7	23. T. c6—c5
24. D. f5—e4+.	

Damit gewinnt Weiß den Bauer d6 und das Spiel.

A.

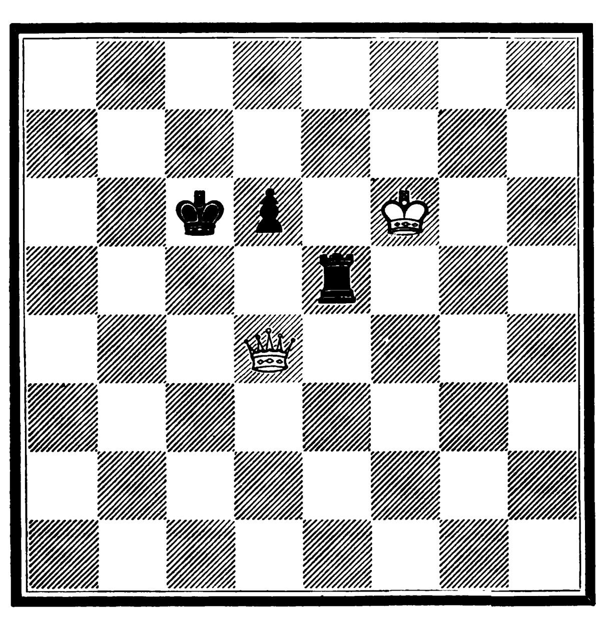


9. . .	9. T. e5—h5

10. D. c8—a8+	10. K. d5—c4
11. D. a8—a4+	11. K. c4—c3
12. D. a4—a3+.	

Weiß erobert den Bauer.

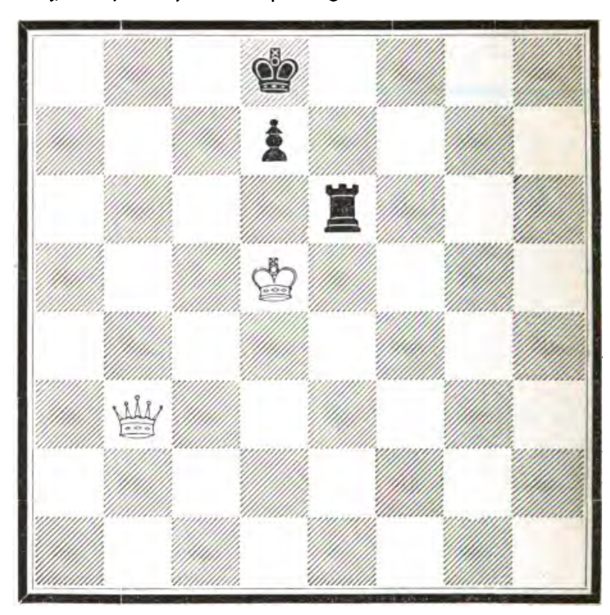
B.



	15. K. c6—c7
16. D. d4—a4	16. T. e5—c5
17. D. a4—a7+	17. K. c7—c6
18. K. f6—e7.	

Und gewinnt, da der weiße König hinter den schwarzen Bauer gelangt.

Wenn der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Platze neben seinem Könige steht und den Thurm deckt, kann die Dame nicht gewinnen, der Eckbauer verliert jedoch auch in diesem Falle.

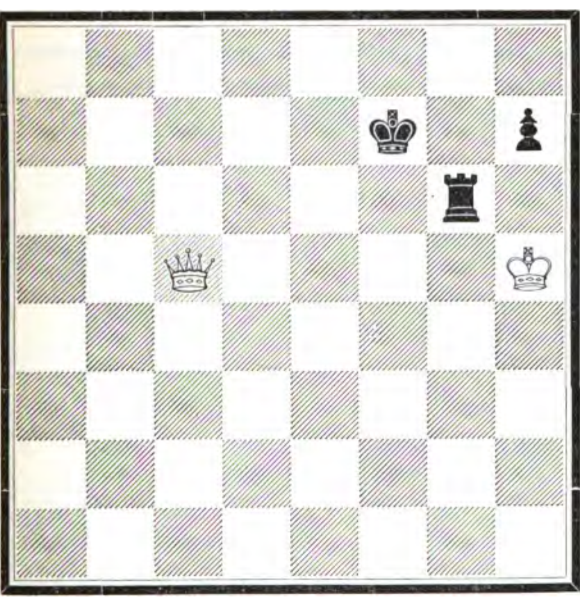


Philidor führt aus:

1. D. b3—b8+	1. K. d8—e7
2. D. f8—g8	2. T. e6—c6
3. K. d5—e5	3. T. c6—e6+
4. K. e5—d5.	

Die Partie bleibt unentschieden, da der König nicht hinter den Bauer gelangen kann.

Der Eckbauer verliert jedoch, auch wenn er noch auf seinem Platze steht.

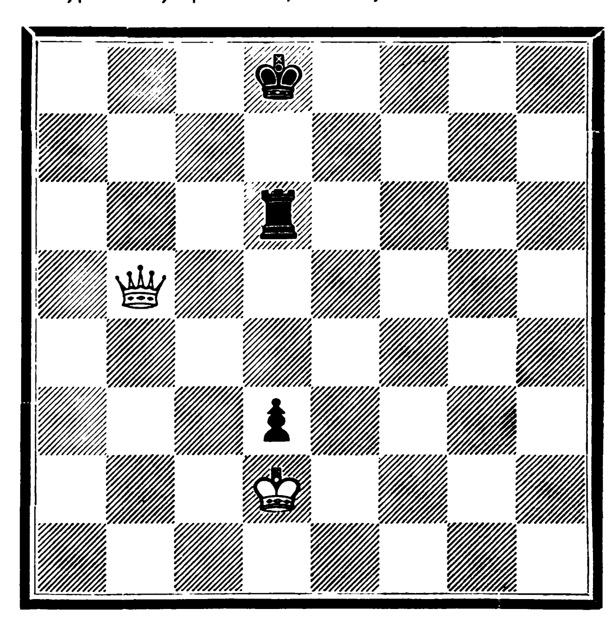


1. D. c5—c7+ 1. K. f7—g8
2. D. c7—e7 2. K. g8—h8

Wenn der Thurm zieht, wird er bald erobert.

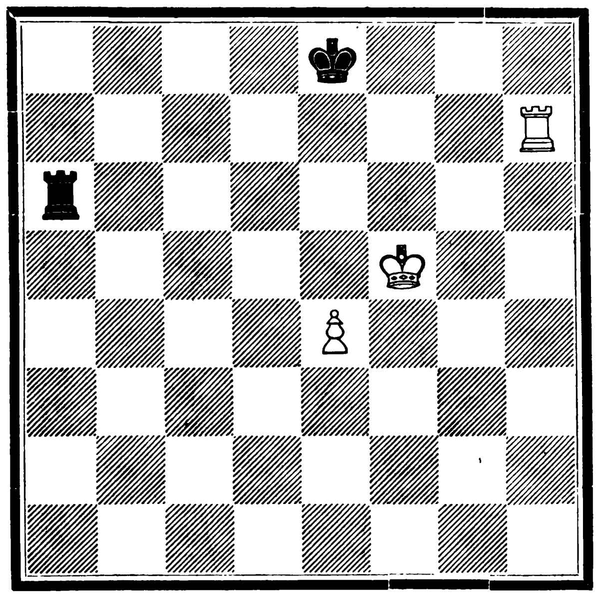
3. D. e7—f8 + 3. T. g6—g8
4. D. f8—f6 + 4. T. g8—g7
5. K. h5—h6 gewinnt.

In der folgenden Stellung kann die weiße Dame nicht gewinnen, indem der schwarze König sich stets in der nächsten Nähe seines Thurmes hält.



Thurm gegen Thurm und Bauer.

Wenn der König sich vor dem feindlichen Bauer befindet, gelingt es ihm, das Spiel unentschieden zu machen. Andernfalls verliert er. In dieser Stellung



macht Schwarz das Spiel unentschieden, wenn Weiß am Zuge ist.

Philidor führt aus:

Weiß.	Schwarz.
1. e 4—e 5	1. T. a 6—b 6

Indem der Thurm auf der sechsten Reihe bleibt, macht er dem feindlichen König diese Reihe unzugänglich. Verläßt er sie jedoch, ehe der e Bauer vorgerückt ist, dann verliert Schwarz die Partie. (A.)

2. T. h7—a7   2. T. b6—c6

Der Thurm darf die sechste Reihe nicht verlassen, ehe e5—e6 geschehen ist.

3. e5—e6   3. T. c6—c1

Durch T. c6—c5+ würde Schwarz verlieren, weil dann K. f5—f6 folgt.

4. K. f5—f6   4. T. c1—f1+

uud der Thurm bietet dauernd Schach oder nöthigt den König sich weit von dem Bauer zu entfernen, worauf dieser doppelt angegriffen und erobert wird.

A.

1. e4—e5   1. T. a6—a1. Dieser Zug ist ein Fehler.

2. K. f5—f6.

Falsch wäre K. f5—e6 wegen 3. T. a1—a6+, worauf der Thurm auf der sechsten Reihe bleiben und das Spiel unentschieden machen kann.

2. T. a1—f1+

Auf T. a1—a6+ gewinnt e5—e6.

3. K. f6—e6   3. K. e8—f8

4. T. h7—h8+   4. K. f8—g7

5. T. h8—e8.

Dies ist der entscheidende Zug. Wenn Weiß anders spielt, rettet Schwarz die Partie.

5. T. f1—e1

6. K. e6—d7   6. K. g7—f7.

Auf T. e1—d1+ hätte Weiß durch 7. K. d7—e7 gewonnen.

7. e5—e6+   7. K. f7—g7.

Auf K. f7—f6 hätte Weiß durch 8. T. e8—f8+ mit nachfolgenden e6—e7 gewonnen.

8. K. d7—e7.

Falsch wäre e6—e7, indem Weiß dann durch T. g1—d1+ die Partie gerettet hätte.

	8. T. e1—e2
9. T. e8—d8	9. T. e2—e1
10. T. d8—d2	10. T e1—e3
11. T. d2—g2+	11. K. g7—h7
12. K. e7—f7	12. T. e3—f3+
13. K. f7—e8	13. T. f3—e3
14. e6—e7	14. T. e3—d3
15. T. g2—c2	15. K. h7—g6
16. T. c2—c7	16. T. d3—d2
17. T. c7—d7.	

Dieser Zug erklärt die Bedeutung der früheren Züge.

	17. T. d2—b2
18. T. d7—d1	18. T. b2—b8+
19. K. e8—d7	19. T. b8—b7+
20. K. d7—e6	20. T. b7—b6+
21. T. d1—d6	21. T. b6—b8
22. T. d6—d8 und gewinnt.	

Dame gegen König und Bauer.

Die Kenntniß dieses Endspiels ist sehr wichtig, weil es im praktischen Spiel sehr häufig vorkommt.

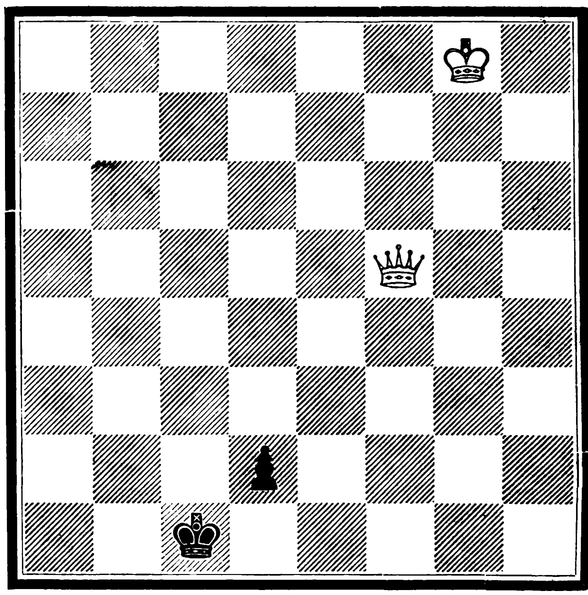
Die Dame gewinnt mit Leichtigkeit, wenn der Bauer nicht von seinem Könige gedeckt ist und auch wenn er, ein Feld von ihm entfernt, diejenige Felderreihe noch nicht erreicht hat, auf der in der ursprünglichen Aufstellung die feindlichen Bauern gestanden haben.

Sie gewinnt aber auch gegen den in der angeführten Art vorgerückten Königs-, Damen- und Springer-Bauer.

Der durch den König gedeckte Läufer- oder Thurm-bauer macht unter gleichen Umständen das Spiel unentschieden.

Dabei wird vorausgesetzt, daß der König des Spielers, der die Dame besitzt, weit von dem vorgerückten Bauer entfernt ist.

Das Verfahren gegen Königs-, Damen- und Springerbauer möge durch folgendes Beispiel erläutert werden.



Es kommt hier darauf an, durch wiederholtes Schach-bieten den feindlichen König hinter den Bauer zu drängen-

und diesen Augenblick zur Annäherung des eigenen Königs zu benutzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. f5—f4	1. K. c1—c2
2. D. f4—c4+	2. K. c2—b2
3. D. c4—d3	3. K. b2—c1
4. D. d3—c3+	4. K. c1—d1

Der König ist genöthigt, hinter den Bauer zu treten, wenn er ihn nicht verlieren will. In Folge dieses Umstandes gewinnt jetzt der weiße König ein Tempo zur Annäherung; denn der Bauer kann nur durch den doppelten Angriff des Königs und der Dame erobert werden.

5. K. g8—f7	5. K. d1—e2
6. D. c3—c2	6. K. e2—e1
7. D. c2—e4+	7. K. e1—f2
8. D. e4—d3	8. K. f2—e1
9. D. d3—e3+	9. K. e1—d1.

Der schwarze König muß wieder hinter den Bauern treten, wenn er ihn nicht verlieren will. Hierdurch gewinnt der weiße König wiederum ein Annäherungstempo.

10. K. f7—f6	10. K. d1—c2
11. D. e3—e2	11. K. c2—c1.

Auf K. c2—c3 folgt 12. K. f6—e5 und gewinnt leicht.

12. D. e2—c4+	12. K. c1—b2
13. D. c4—d3	13. K. b2—c1
14. D. d3—c3+	14. K. c1—d1.

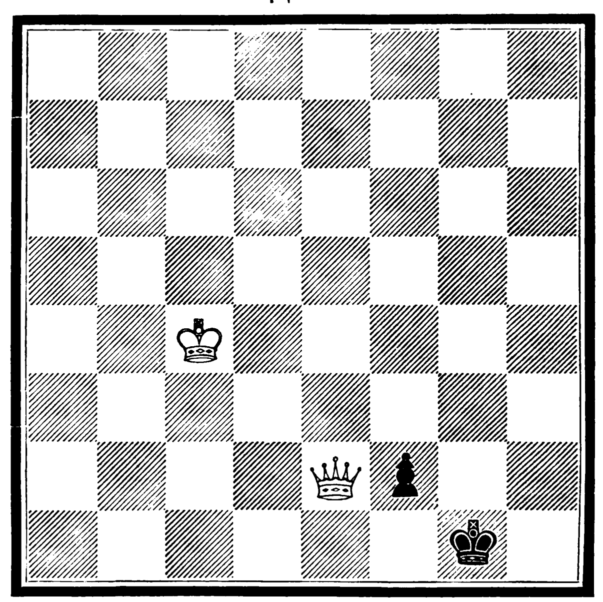
Erzwungen.

15. K. f6—e5	15. K. d1—e2
16. D. c3—c2	16. K. e2—e1
17. D. c2—e4+	17. K. e1—f2
18. D. e4—d3	18. K. f2—e1

19. D. d3—e3+	19. K. e1—d1 Erzwungen.
20. K. e5—d4	20. K. d1—c2
21. D. e3—c3+	21. K. c2—d1
22. K. d4—d3 und gewinnt.	

In entsprechender Art gewinnen Dame und König auch gegen den Königs- und Springerbauer. Anders verhält es sich mit dem Läufer- und Thurmbauer.

Philidor.



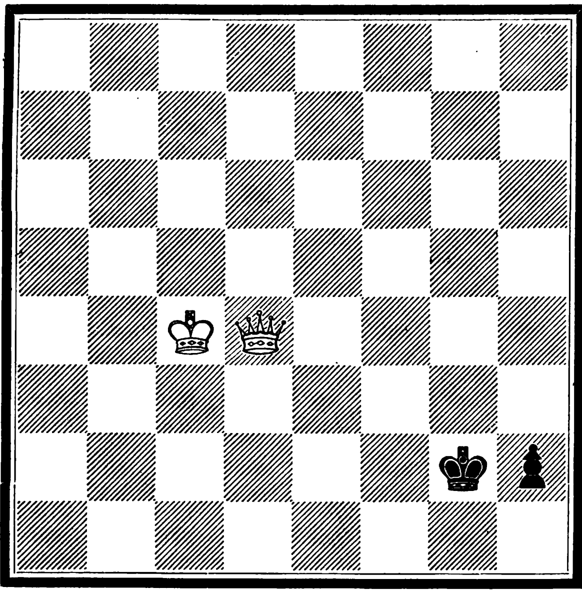
Weiß.	Schwarz.
1. D. e2—g4+	1. K. g1—h2
2. D. g4—f3	2. K. h2—g1

3. D. f3—g3+ 3. K. g1—h1

Dieser Zug rettet das Spiel. Denn, wenn die weiße Dame den Bauer f2 schlägt, ist der schwarze König patt-gesetzt. Der weiße König kann daher hier das Annäherungstempo nicht gewinnen.

Ebenso ist auch der Gewinn gegen den Thurmbauer unter gleichen Umständen nicht erzwingbar, wie folgendes Beispiel zeigt.

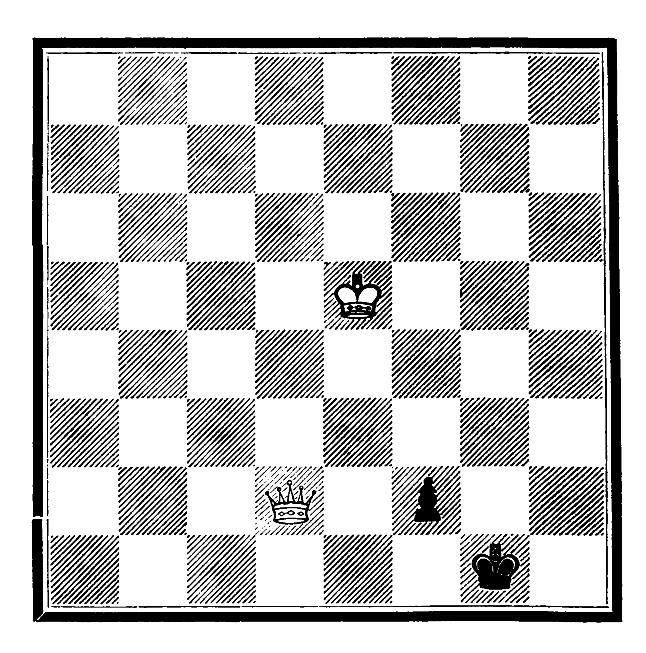
Philidor.



Weiß.	Schwarz.
1. D. d4—g4+	1. K. g2—f2
2. D. g4—h3	2. K. f2—g1
3. D. h3—g3+	3. K. g1—h1

Und macht hiedurch das Spiel unentschieden; denn der weiße Königkann das Annäherungstempo nicht gewinnen, weil die Dame zuvörderst die g Reihe verlassen muß, damit der schwarze König nicht patt gesetzt werde.

In den bis dahin erörterten Stellungen wird vorausgesetzt, daß der König desjenigen Spielers, der die Dame hat, sich in weiter Entfernung von dem vorgerückten feindlichen Bauer befindet. — Anders liegt die Sache wenn die Entfernung nur gering ist. In folgender Stellung Greco's.



gewinnt Weiß am Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1. K. e5—f4	1. f2—f1+ (A.)
2. K. f4—g3.	

Und gewinnt, denn die Dame muß sich entfernen und das Matt auf g2 kann nicht verhindert werden.

A.

	1. K. g1—h1
2. D. d2—e2.	

Falsch wäre D. d2nf2 weil dann Patt eintritt. Auf K. f2—g3 würde f2 nach f1 vorrücken, sich dort schachbietend in einen Springer verwandeln und die Dame d2 erobern.

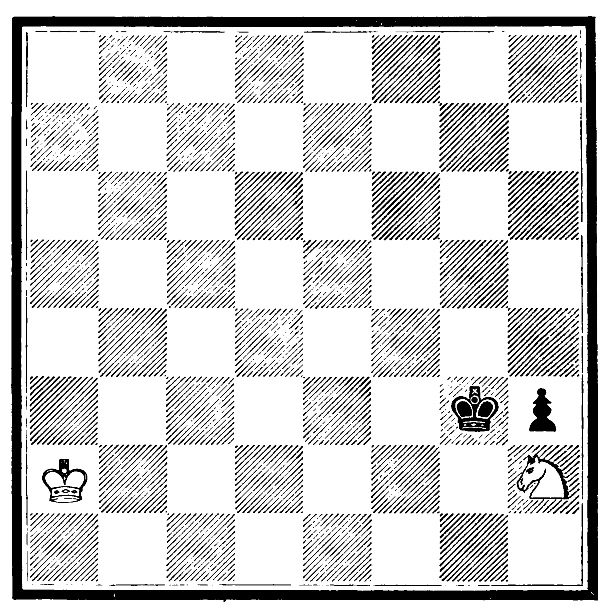
	2. K. h1—g1
3. K. f4—g3.	

Und gewinnt; denn auf f2—f1 D. setzt 4. D. e2—h2 matt.

Der Springer gegen einen vorgerückten Bauer.

Dieses Endspiel muß man kennen, weil es ebenfalls recht oft vorkommt.

Der Springer macht in folgender Stellung das Spiel unentschieden.



Weiß.	Schwarz.
1. S. h2—f1+	1. K. g3—g2
2. S. f1—e3+	2. K. g2—f2
3. S. e3—g4+	3. K. f2—g3
4. S. g4—e3.	

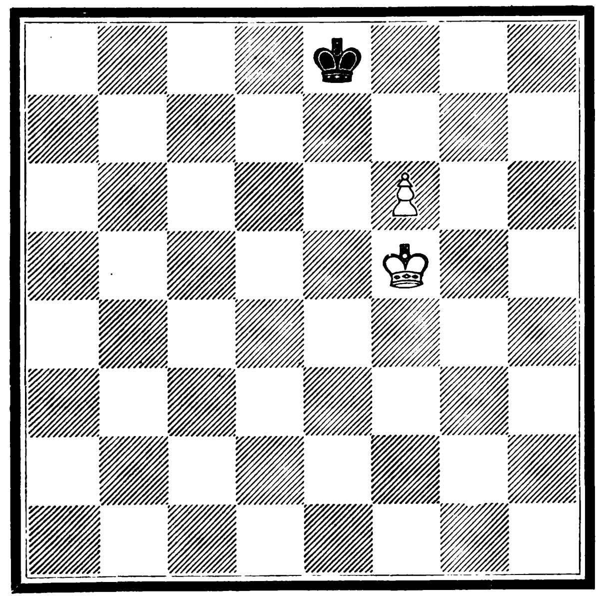
Nun kann h3—h2 nicht geschehen weil 5. S. e3—f1+ den Bauer erobern würde. Die Partie bleibt unentschieden.

Der König und Bauer gegen den König.

In diesem Endspiel gewinnt der Bauer selbstverständlich, wenn er ungehindert zum Verwandlungsfelde gelangen kann.

Ist jedoch der Bauer von seinem König gedeckt und steht der feindliche König vor ihm, so daß dieser ihn vorzurücken hindert; dann kommt es darauf an, welcher von beiden Königen dem andern in gerader Richtung in der Entfernung eines Feldes sich entgegenstellen, die Entgegenstellung (Opposition) sich zu verschaffen vermag. Derjenige, der den Bauer hat, gewinnt in Folge der Wahrnehmung der Opposition. Andernfalls macht der Gegner das Spiel unentschieden.

Betrachten wir demnächst folgende Stellung.



Hier gewinnt Weiß am Zuge.

Weiß.

1. K. f5—e6.

Der weiße König nimmt hiermit Opposition.

	1. K. e8—f8
2. f6—f7	2. K. f8—g7
3. K. e6—e7 und gewinnt.	

Ist aber Schwarz in derselben am Zuge, dann bleibt das Spiel unentschieden.

1. . .	1. K. e8—f7
2. K. f5—g5	2. K. f7—f8

Der allein richtige Zug.

3. K. g5—g6	3. K. f8—g8

Damit nimmt der schwarze König Entgegenstellung und verhindert hiedurch den Verlust des Spiels.

4. f6—f7+.

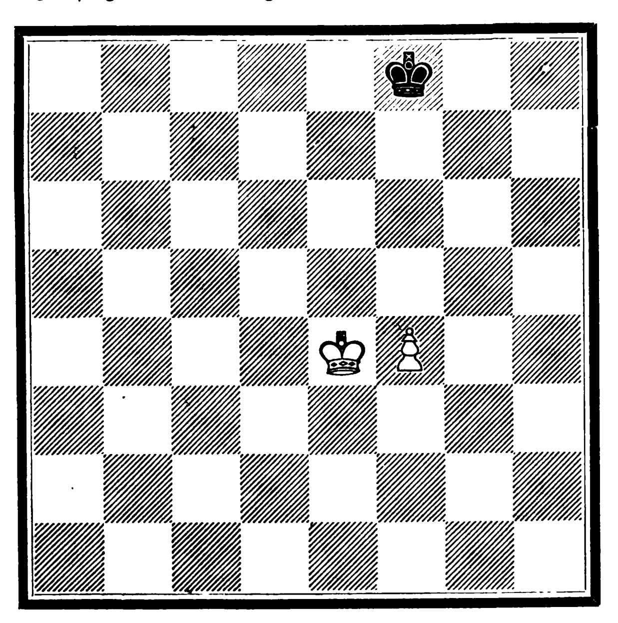
Auf Rückzüge des Königs folgt K. g8—f7.

	4. K. g8—f8
5. K. g6—f6.	

Zieht der König anders, dann folgt K. f8 n. f7. Schwarz ist pattgesetzt.

Dem angeführten Beispiel kann man als allgemeine Regel entnehmen, daß der Bauer gewinnt, wenn er die siebente (zweite) Zahlenreihe erreicht, ohne Schach zu bieten; daß aber das Spiel unentschieden bleibt, wenn er diese Reihe schachbietend betritt.

In folgender Stellung.



muß bei gegenseitig richtigem Verfahren das Spiel unentschieden bleiben.

Gleichgültig ist dabei, wer den Anzug hat.

Es ist klar, daß wenn Weiß 1. K. e4—e5 oder —f5 spielt, der schwarze König durch Entgegenstellung auf e7 oder f7 das Spiel unentschieden macht.

Ebenso werden andere erste Züge, die Weiß etwa macht, durch K. f8—f7 beantwortet und Schwarz wird durch Entgegenstellung das Spiel unentschieden machen.

Wenn aber Schwarz den ersten Zug macht, muß sein Verfahren folgendes sein.

Weiß.	Schwarz.
1. . .	1. K. f8—e8

Falsch wäre K. f8—e7 oder f7, weil Weiß durch 2. K. e4—e5 oder f5 die Opposition und das Spiel gewinnen würde. Falsch wäre auch K. f8—g8 oder —g7 (A).

2. K. e4—e5	2. K. e8—e7

Jetzt hat Schwarz die Opposition.

3. K. e5—f5	3. K. e7—f7
4. K. f5—g5	4. K. f7—g7
5. f4—f5	5. K. g7—f7
6. f5—f6	6. K. f7—f8
7. K. g5—g6	7. K. f8—g8
8. K. g6—g5	8. K. g8—f7 ꝛc.

Das Spiel bleibt unentschieden.

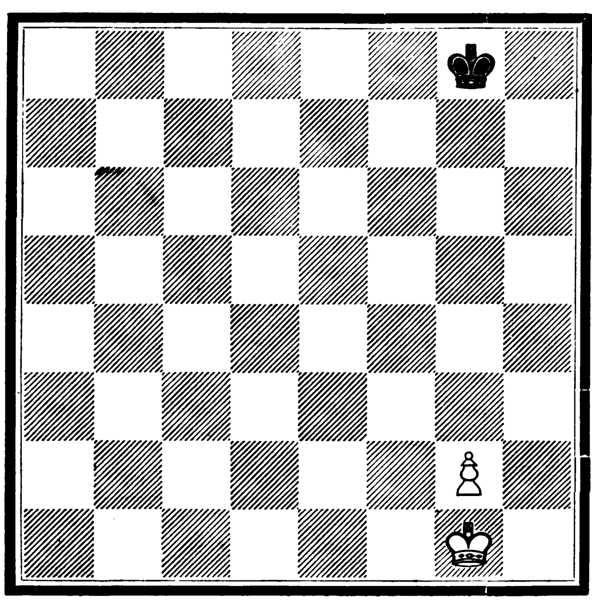
A.

	1. K. f8—g8
2. K. e4—e5	

Falsch wäre K. e4—f5, weil Schwarz dann durch K. g8—f7 die Opposition hat.

	2. K. g8—f8
3. K. e5—f6	3. K. f8—e8
4. K. f6—g7 gewinnt.	

Das Princip der Entgegenstellung möge noch durch dieses Beispiel erörtert werden. Hier



gewinnt Weiß am Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1. K. e 1—f 2	1. K. g 8—g 7
2. K. f 2—g 3	2. K. g 7—g 6
3. K. g 3—g 4	3. K. g 6—f 6
4. K. g 4—h 5	4. K. f 6—g 7
5. K. h 5—g 5	5. K. g 7—h 7
6. K. g 5—f 6	6. K. h 7—h 6
7. g 2—g 4	7. K. h 6—h 7
8. g 4—g 5	8. K. h 7—g 8

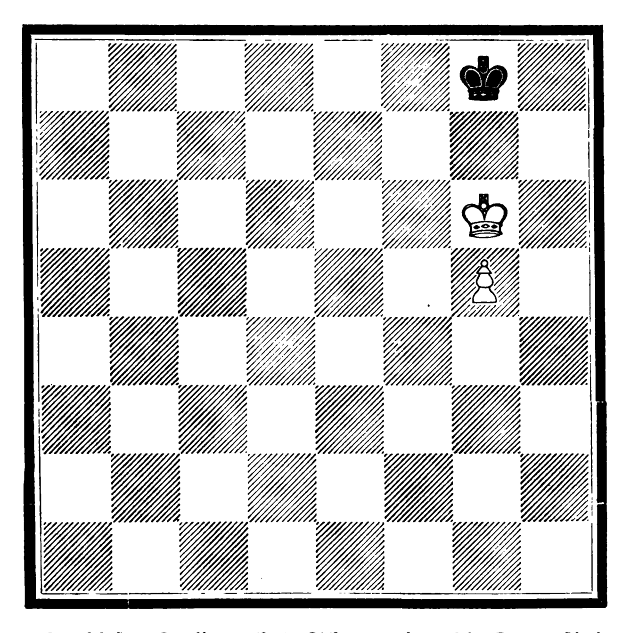
9. K. f6—g6	9. K. g8—f8 oder h8
10. K. g6—h7 oder f7 und gewinnt.	

In derselben Stellung macht Schwarz am Zuge das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. . .	1. K. g8—g7
2. K. g1—f2	2. K. g7—g6
3. K. f2—g3	3. K. g6—g5
4. K. g3—f3	4. K. g5—f5
5. g2—g4+	5. K. f5—g5
6. K. f3—g3	6. K. g5—g6
7. K. g3—f4	7. K. g6—f6 Nothwendig.
8. g4—g5+	8. K. f6—g6
9. K. f4—g4	9. K. g6—g7
10. K. g4—f5	10. K. g7—f7
11. g5—g6+	11. K. f7—g7
12. K. f5—g5	12. K. g7—g8
13. K. g5—f6	13. K. g8—f8
14. g6—g7+	14. K. f8—g8
15. K. f6—g6.	

Schwarz ist pattgesetzt und das Spiel bleibt unentschieden.

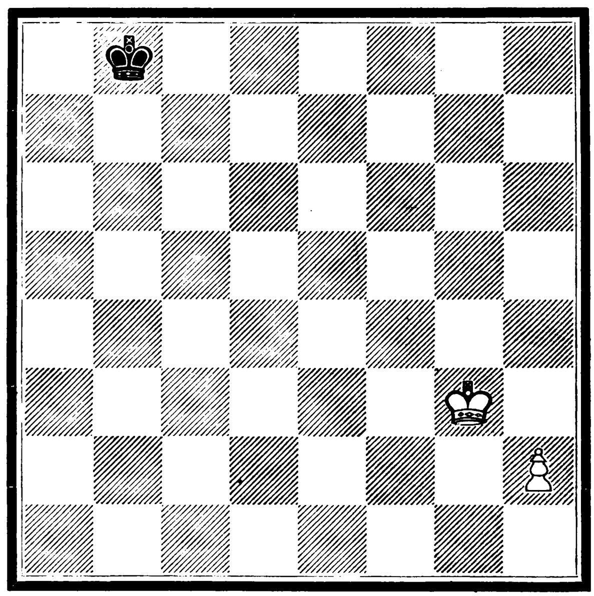
Die Opposition hat aber keinen Erfolg, wenn der feindliche König auf die sechste Zahlenreihe gelangt ist und der Bauer hinter ihm steht.



In dieser Stellung hat Schwarz jetzt die Opposition, muß aber verlieren.

Weiß.	Schwarz.
1. K. g6—f6	1. K. g8—f8
2. g5—g6	2. K. f8—g8
3. g6—g7	3. K. g8—h7
4. K. f6—f7 gewinnt.	

Im Gegensatz zu den übrigen Bauern kann der **Thurmbauer nicht gewinnen**, in Fall der feindliche König das Feld f8 oder g8 zu erreichen vermag.



Weiß.	Schwarz.
1. . .	1. K. b8–c7
2. K. g3–f4.	

Im Fall der Bauer h2 vorrückt wird er vom schwarzen Könige eingeholt.

	2. K. c7–d7
3. K. f4–f5	3. K. d7–e7
4. K. f5–g6	4. K. e7–f8
5. K. g6–h7	5. K. f8–f7
6. h2–h4	6. K. f7–f8

7. h4—h5	7. K. f8—f7
8. K. h7—h8	8. K. f7—f8
9. h5—h6	9. K. f8—f7
10. K. h8—h7	10. K. f7—f8
11. K. h7—g6 (A)	11. K. f8—g8.

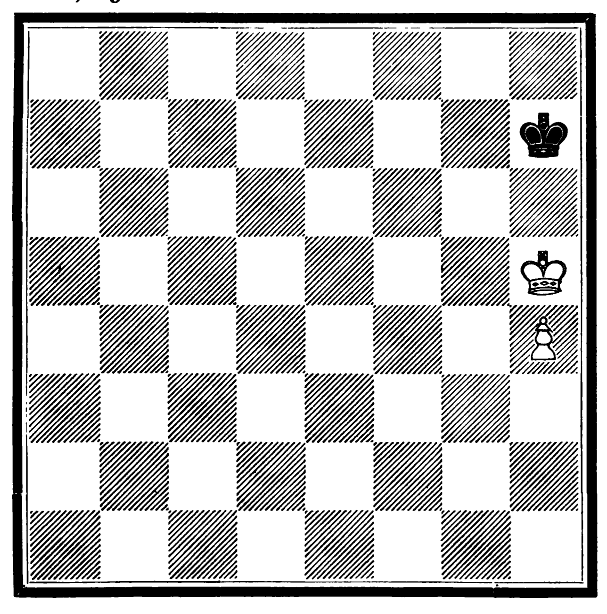
Und das Spiel bleibt unentschieden.

A.

11. K. h7—h8	11. K. f8—f7
12. h6—h7	12. K. f7—f8

Der weiße König ist pattgesetzt und das Spiel bleibt unentschieden.

In dieser Stellung hat Weiß die Opposition, kann aber nicht gewinnen.



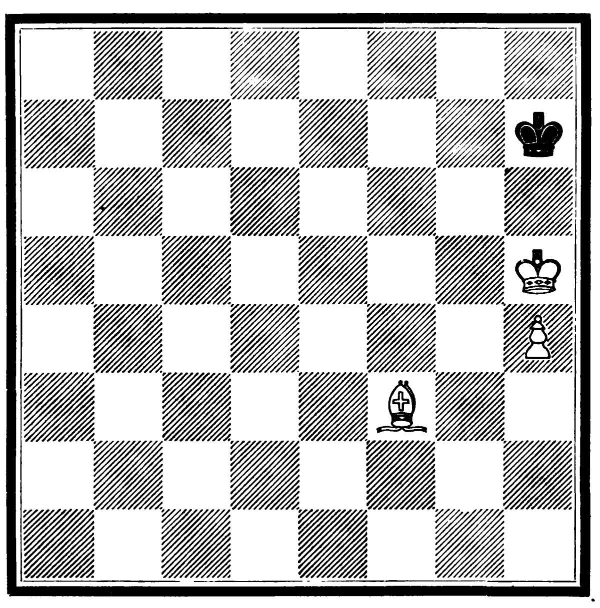
Weiß.	Schwarz.
1. . .	1. K. h7–g7
2. K. h5–g5	2. K. g7–h7
3. h4–h5	3. K. h7–g7
4. h5–h6 +	4. K. g7–h7
5. K. g5–h5	5. K. h7–g8
6. K. h5–g6.	

Hier hilft die Opposition nicht.

	6. K. g8–h8

Wenn Weiß jetzt den Bauer vorrückt, ist der schwarze König pattgesetzt. Spielt aber Weiß 7. K. g6–g5 dann folgt wieder K. h8–h7 ꝛc.

Der Thurmbauer gewinnt auch nicht, wenn er von einem Läufer unterstützt wird, der nicht die Farbe des Verwandlungsfeldes hat.



Trotz des Mehrbesitzes des Läufers und des Bauers kann Weiß hier nicht gewinnen, weil der Läufer nicht die Farbe des Verwandlungsfeldes h8 hat.

Weiß.	Schwarz.
	1. K. h7—g7
2. L. f3—e4	2. K. g7—h8
3. K. h5—h6	3. K. h8—g8

Bietet jetzt der Läufer Schach, dann kehrt der König nach h8 zurück und Weiß muß, um Patt zu verhüten, den König oder den Läufer so entfernen, daß der schwarze König ziehen kann.

4. K. h6—g6	4. K. g8—h8.

Durch K. g8—f8 würde Schwarz verlieren, weil Weiß dann durch L. e4—d5 dem Könige das Feld g8 abschneiden und hierauf den Bauer ungehindert vorücken kann.

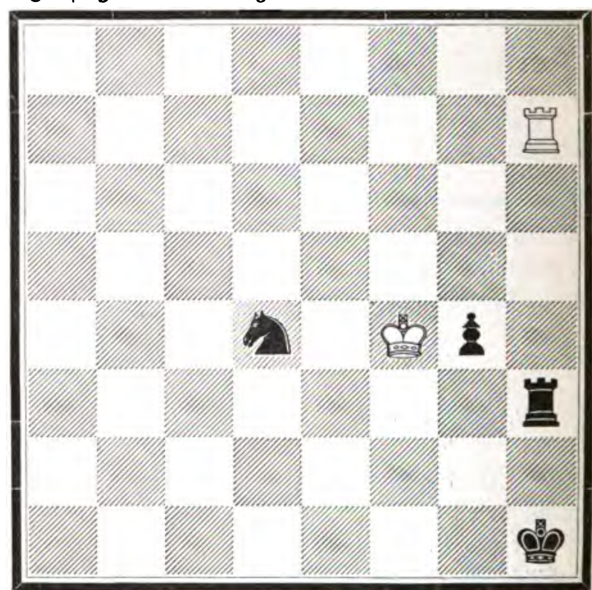
5.	h4—h5	5.	K. h8—g8
6.	h5—h6	6.	K. g8—h8.

Das Spiel bleibt unentschieden.

Der Läufer der die Farbe des Verwandlungsfeldes beherrscht, gewinnt mit Leichtigkeit.

In gewissen Stellungen kann der Thurmbauer nicht gewinnen, selbst wenn sein König außer ihm noch einen Springer besitzt.

In folgender Stellung



macht Weiß das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. T. h7n.h3+	1. g4n.h3
2. K. f4—g3	2. h3—h2
3. K. g3—f2.	

Der König zieht nun auf den Feldern f 2 und f 3 hin und her und hält den schwarzen König eingesperrt.

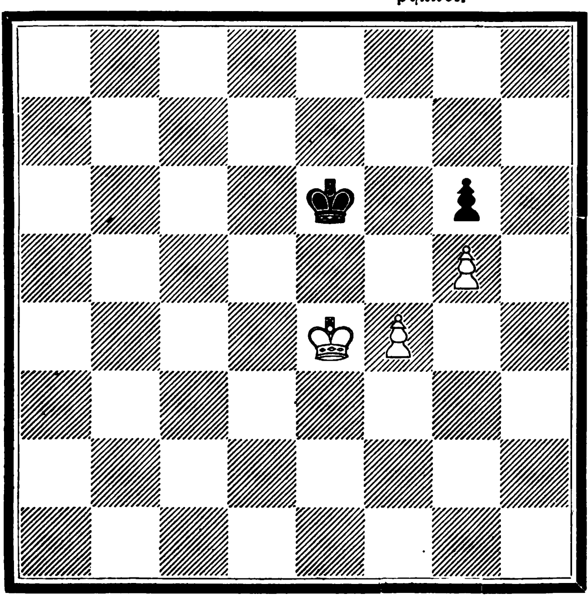
Der Springer kann aber seinen König nicht befreien, weil die Farbe seines Feldes dieselbe wie die des feindlichen Königsfeldes ist.

Er würde leicht gewinnen, wenn er auf weißem Felde stände.

Zwei Bauern gegen einen.

In diesem Endspiel entscheidet meistens die geschickte Wahrnehmung der Opposition.

Philidor.



Wenn Schwarz am Zuge ist, gewinnt Weiß. Das Spiel bleibt jedoch unentschieden, wenn Weiß am Zuge ist.

Weiß.	Schwarz.
1. K. e4—d4	1. K. e6—d6

Unrichtig wäre K. e6—f5 (A.)

2. K. d4—d3	2. K. d6—d7.

Durch K. d6—d5 (siehe B) würde Schwarz verlieren. Die Opposition wäre hier nicht am Orte.

3. K. d3—e3	3. K. d7—e7
4. K. e3—d4	4. K. e7—d6
5. K. d4—e4	5. K. d6—e6

Damit ist die ursprnügliche Stellung erreicht. Das Spiel bleibt unentschieden.

A.

1. K. e4—d4	1. K. e6—f5. Entscheidender Fehler.
2. K. d4—e3	2. K. f5—e6

Auf 7. K. f5—g4 gewinnt 3. K. e3—e4.

3. K. e3—e4.

Das ist die ursprüngliche Stellung, nur mit dem Unterschiede, daß Schwarz jetzt am Zuge ist.

	3. K. e6—d6 am besten.
4. f4—f5	4. g6 n.f5+ (Vergleiche B.)
5. K. e4n.f5	5. K. d6—e7
6. K. f5—g6 und gewinnt.	

B.

2. . .	2. K. d6—d5.

Diese Opposition ist unrichtig.

3. K. d3—e3	3. K. d5—e6
4. K. e3—e4	4. K. e6—d6.

Auf K. e6—e7 oder —d7 hätte Weiß stets Opposition gemacht.

5. f4—f5	5. K. d6—e7
6. f5—f6+	

Falsch wäre f5 n. g6, worauf Schwarz das Spiel unentschieden gemacht hätte.

	6. K. e7—e6.

Die Opposition hilft nicht mehr.

7. K. e4—d4	7. K. e6—d6.

Schwarz hat jetzt zwar wieder die Opposition, verliert sie aber später im entscheidenden Augenblicke, indem Weiß einen Bauer aufgiebt.

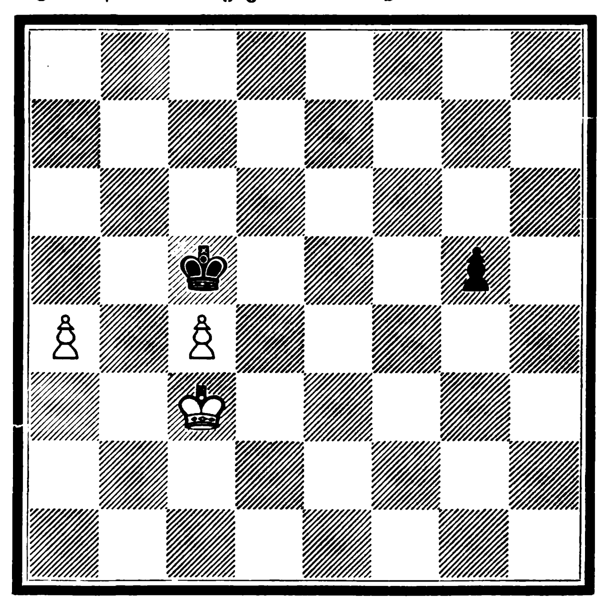
8. f6—f7	8. K. d6—e7
9. K. d4—e5	9. K. e7 n. f7
10. K. e5—d6	10. K. f7—f8
11. K. d6—e6	11. K. f8—g7
12. K. e6—e7	12. K. g7—g8
13. K. e7—f6	13. K. g8—h7
14. K. f6—f7	14. K. h7—h8
15. K. f7 n. g6	15. K. h8—g8

Sobald der König auf der sechsten Reihe vor dem Bauer steht, hilft dem feindlichen König die Oppositon nicht mehr.

16. K. g6—f6	16. K. g8—f8
17. g5—g6	17. K. f8—g8
18. g6—g7.	

Der Bauer erreicht die siebente Reihe ohne Schach zu bieten und gewinnt.

In dieser Stellung gewinnt Weiß.



Weiß.	Schwarz.
1. a 4—a 5	1. g 5—g 4
2. K. c3—d3	2. K. g 4—g 3
3. K. d 3—e2	3. K. c 5—c 6.
	Hilft nicht mehr.
4. K. e 2—f 3	4. K. c 6—b 7
5. c 4—c 5	5. K. b 7—a 6
6. c 5—c 6	6. K. a 6—a 7
7. K. f 3 n. g 3	7. K. a 7—a 6

8. K. g 3—f 4 und gewinnt.

Vierter Abschnitt.

Übungsspiele und Partien.

Die Partien bestehen aus zwei verschiedenen Klassen die von der Art der Eröffnung bedingt werden. Sie sind entweder offen oder geschlossen.

In den offenen rückt gegenseitig mit dem ersten Zuge der Königsbauer zwei Schritt vor.

Man nennt sie offen, weil die Bauern f7 und f2, welche am schwächsten, nämlich nur durch die Könige, gedeckt sind, sofort von den Königsläufern angegriffen werden können. Der Angriff der Läufer wird meistens bald durch den Angriff anderer Figuren unterstützt.

Den offenen stehen die geschlossenen gegenüber, welche man theils als ganz, theils als halb geschlossene unterscheiden kann.

In diesen Partien rücken beide Gegner mit dem ersten Zuge den Königsbauer nicht zwei Schritte vor, oder es thut es nur einer von beiden.

Wer das Schachspiel gründlich erlernen will, möge sich zuvörderst mit den Eröffnungen der offenen Spiele vertraut machen, weil in diesen frühzeitig wichtige, häufig wiederkehrende Combinationen vorkommen.

Nr. 1.

Königsspringerspiel.

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3.	

Mit diesem Zuge beginnt das Königsspringerspiel, die stärkste Eröffnung in den offnen Spielen. Der Springer greift den Bauern e5 an, der vom Gegner in verschiedener Art, am besten durch 2. Sb8—c6 gedeckt werden kann.

2. D. d8—f6.

Eine sehr mangelhafte Vertheidigung des angegriffenen Bauern. In der Eröffnung ist es überhaupt nicht vortheilhaft, die Dame als Vertheidigungsfigur zu verwenden. Auf f6 versperrt sie u. A. dem Königsspringer den Ausgang nach f6.

3. L. f1—c4 — 3. D. f6—g6.

Dieser Zug ist ein kühner, jedoch unrichtiger Ausfall. Schwarz will auf 4. S. f3 n. e5, D. g6 n. g2 spielen.

4. 0—0.

Weiß deckt durch die Rochade den g Bauer und entwickelt sich gleichzeitig vortheilhaft

4. D. g6n.e4

entscheidender Fehler.

5. L. c4n.f7+ — 5. K. e8—e7 (A).

Der König kann den Läufer nicht schlagen, weil 6. S.f3—g5+ die Dame erobern würde.

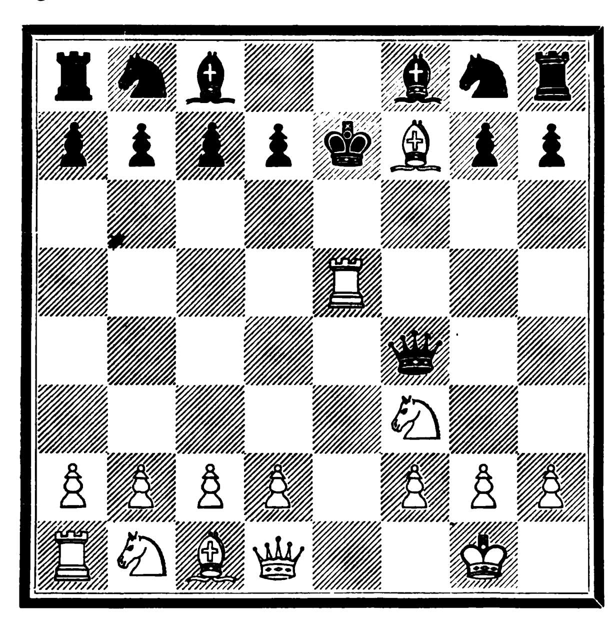
6. T. f1—e1.

Man sieht, wie wichtig die mit dem 4. Zuge vollzogene Rochade war. Denn der Thurm kann jetzt zum Angriff auf der offenen Reihe des Königsbauers benutzt werden.

6. D. e4—f4

7. T. e1 n. e5 +.

Auch mit S. f3 n. e5 konnte Weiß baldigen Sieg erzwingen.



	7. K. e7 n. f7 (B.)
8. d2—d4	8. D. f4—f6.

Auf D. f4—g4 folgte 9. S. f3—g5 + und Weiß eroberte die Dame; denn der Springerzug machte die Angriffsrichtung der D. d1 frei.

9. S. f3—g5 +	9. K. f7—g6
10. D. d1—d3 +	10. K. g6—h5
11. S. g5—f7 +	

Hierdurch wird Abzugschach geboten.

	11. g7—g5
12. g2—g4+	12. K. h5n.g4
13. D. d3—g3+	13. K. g4—h5
14. T. e5n.g5+	

und setzt mit dem nächsten Zuge Matt.

A.

	5. K. e8—d8
6. S. f3n.e5	6. S. g8—f6.

Auf D. e4 n. e5 gewinnt 7. T. f1—e1.

7. T. f1—e1	7. D. e4—f5

8. L. f7—g6. Ein feiner schnell entscheidender Zug.

8. D. f5—e6. Auf h7 n. g6 setzte 9. S. e5—f7 Matt.

9. S. e5—f7+

erobert die Dame und gewinnt.

B.

	7. K. e7—d6
8. T. e5—d5+	8. K. d6—e7

Auch auf K. d6—c6 gewinnt Weiß in wenigen Zügen.

9. D. d1—e1+	9. K. e7n.f7
10. d2—d4	10. D. f4—f6
11. S. f3—g5+	11. K. f7—g6
12. D. e1—e8+	12. K. g6—h6
13. S. g5—f7+	13. K. h6—g6

14. S. f7n.h8 setzt durch Doppelschach Matt.

Nr. 2.

Königsspringerspiel.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. f7—f6.

Eine sehr schlechte Vertheidigung.

Das Vorrücken des f Bauers nach f6 ist in den Eröffnungen der offenen Spiele sehr gefährlich.

3. S. f3 n. e5

Das Opfer des Springers ist hier durchaus correct.

3. f6 n. e5.

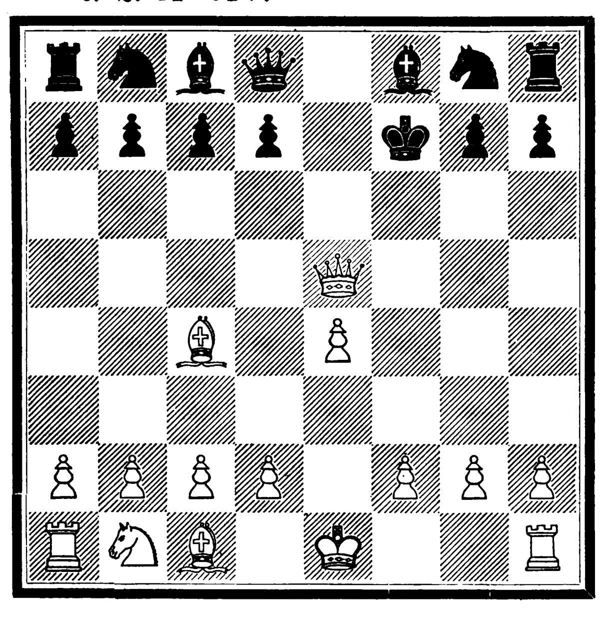
Dieser Zug kostet die Partie. Die beste Vertheidigung gewährt D. d8—e7. Siehe III.

4. D. d1—h5 + 4. K. e8—e7.

Auf g7—g6 folgt 5. D. h5 n. e5 + erobert den Thurm h8 und Weiß muß durch das Uebergewicht der Qualität auf die Dauer gewinnen.

5. D. h5 n. e5 + 5. K. e7—f7

6. L. f1—c4 +.



	6. K. f7—g6 (A.)
7. D. e5—f5+	7. K. g6—h6
8. d2—d4+	

Der Läufer c1 bietet aufgedecktes Schach.

	8. g7—g5
9. h2—h4	9. K. h6—g7

Auch andere Züge helfen nicht mehr.

10. D. f5—f7+	10. K. g7—h6
11. h4n.g5+	

und setzt durch Doppelschach Matt, indem sowohl der Thurm h1, als auch Bauer g5 Schach bietet, der König h6 aber gegen diese Gefahr keine Abwehr hat.

A.

	6. d7—d5

Dies ist der bessere Zug. Schwarz muß jedoch jedenfalls verlieren.

7. L. c4n.d5+	7. K. f7—g6
8. h2—h4	8. h7—h6(A.B.C.D.)
9. L. d5n.b7	9. L. f8—d6

Am besten. Der Zug L. c8n.b7 kann nicht geschehen weil 10. D. e5n.f5 mattsetzen würde.

10. D. e5—a5	10. S. b8—c6

Schwarz hat keinen bessern Zug, als hiemit eine Figur wieder preiszugeben, da sonst der Thurm a8 verloren geht.

11. L. b7n.c6	11. T. a8—b8

Weiß hat mehrere Bauern bei vorzüglicher Stellung erobert und muß daher gewinnen.

B.

	8. h7—h5
9. L. d5n.b7	9. L. c8n.b7.

Viel besser ist L. f8—d6, worauf sich das Spiel wie vorher gestaltet.

10. D. e5—f5 +	10. K. g6—h6
11. d2—d4 +	11. g7—g5
12. L. c1n.g5 +	

erobert die Dame und gewinnt.

C.

8.	8. D. d8—f6
9. D. e5—e8 +	9. K. g6—h6
10. d2—d4 +	10. g7—g5
11. h4n.g5 +	11. K. h6—g7
12. g5n.f6 +	12. beliebig.
13. D. e8—f7 Matt.	

D.

8.	8. L. f8—d6
9. h4—h5 +	9. K. g6—h6
10. d2—d4 +	10. g7—g5
11. h5n.g6 +.	

Der Bauer schlägt im Vorübergehn und gleichzeitig wird ein Doppelschach durch T. h1 und L. c1 geboten.

	11. K. h6n.g6
12. D. e5—h5 +	12. K. g6—f6 (g7).
13. D. h5—f7 Matt.	

Nr. 3.

Königsspringerspiel.

Weiß:	Schwarz:
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. f7—f6
3. S. f3n.e5	3. D. d8—e7. Am besten.

4. D. d1—h5 +.

Entscheidender Fehler, der eine Figur kostet. Hier muß Weiß S. e5—f3 spielen (A).

	4.. g7—g6
5. S. e5n.g6.	5. D. e7n.e4 +.

Spielt nun Weiß 6. K. e1—d1, oder L. f1—e2, dann folgt D. e4n.g6; spielt aber Weiß 6. D. h5—e2, dann tauscht Schwarz die Damen ab und schlägt demnächst mit h7 den S. g6. In beiden Fällen gewinnt Schwarz einen Springer.

A.

4. S. e5—f3	4. d7—d5. Am besten.
5. d2—d3	5. d5n.e4
6. d3n.e4	6. D. e7n.e4 +
7. L. f1—e2	7. L. c8—f5
8. 0—0.	

Weiß steht vorzüglich. Der Bauer c2 darf nicht geschlagen werden, weil dann 9. D. d1—e1 folgt, worauf Schwarz kaum Widerstand leisten kann.

Nr. 4.

Königsspringerspiel.

Weiß:	Schwarz:
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. f7—f5.

Dies ist ein sogenanntes Gambit in der Rückhand. Schwarz macht einen Gegenangriff auf den Bauer e4. Diese Spielart ist, wenn Weiß vorsichtig spielt, für den Nachziehenden unvortheilhaft.

3. S. f3n.e5.

Der beste Zug, der hier geschehen kann.

3. D. d8—e7.

Viel besser ist D. d8—f6.

4. D. d1—h5 +.

Das Schachbieten ist hier unrichtig. Weiß mußte zuvörderst d2—d4 spielen.

4. g7—g6

5. S. e5n.g6 — 5. D. e7n.e4 +

6. L. f1—e2 — 6. S. g8—f6.

Hiedurch wird das drohende Abzugschach verhindert.

7. D. h5—h3 — 7. h7n.g6

8. D. h3n.h8 — 8. D. e4n.g2

9. T. h1—f1 — 9. K. e8—f7

10. L. e2—c4 +.

Ein schwacher Zug, welcher die Absichten des Gegners fördert, der den Thurm aufgegeben hat, um die feindliche Dame eingesperrt zu halten.

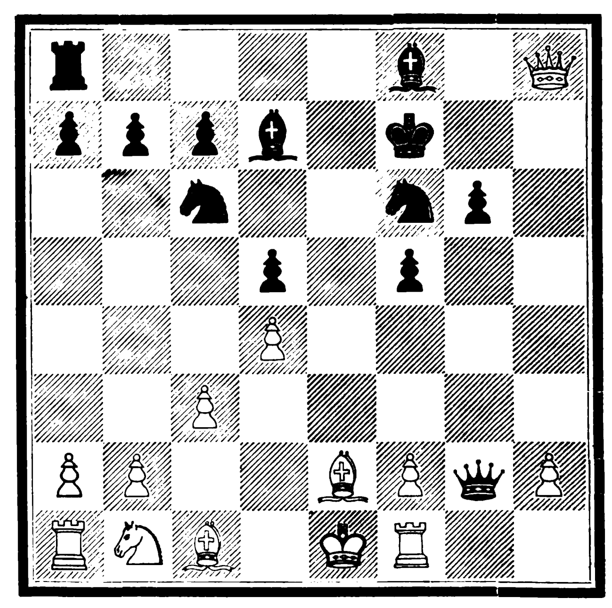
10. d7—d5

11. L. c4—e2. — 11. S. b8—c6

Weiß hat offenbar ein wichtiges Tempo verloren.

12. c2—c3 — 12. L. c8—d7

13. d2—d4



	13. S. c6n.d4
14. c3n.d4.	

Dieser Zug kostet die Dame. Auch wenn der Springer nicht geschlagen wird, ist das Spiel unhaltbar.

	14. L. f8—b4+
15. L. c1—d2	15. L. b4n.d2+
16. S. b1n.d2	16. T. a8n.h8

und muß gewinnen.

3. S. f3n.e5.

Der beste Zug, der hier geschehen kann.

3. D. d8—e7.

Viel besser ist D. d8—f6.

4. D. d1—h5 +.

Das Schachbieten ist hier unrichtig. Weiß mußte zuvörderst d2—d4 spielen.

4. g7—g6

5. S. e5n.g6 — 5. D. e7n.e4 +

6. L. f1—e2 — 6. S. g8—f6.

Hiedurch wird das drohende Abzugschach verhindert.

7. D. h5—h3 — 7. h7n.g6

8. D. h3n.h8 — 8. D. e4n.g2

9. T. h1—f1 — 9. K. e8—f7

10. L. e2—c4 +.

Ein schwacher Zug, welcher die Absichten des Gegners fördert, der den Thurm aufgegeben hat, um die feindliche Dame eingesperrt zu halten.

10. d7—d5

11. L. c4—e2. — 11. S. b8—c6

Weiß hat [illegible] ein wichtiges Tempo verloren.

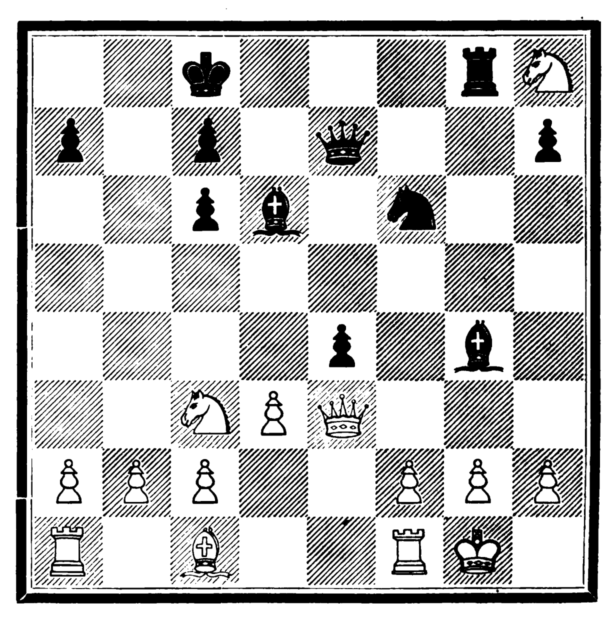
12. [illegible] — 12. L. c8—d7

13. [illegible]

In Rücksicht auf die zu erwartende Heftigkeit des Angriffs, hätte Weiß am besten die Dame einstehen lassen und S. c3n.e4 spielen sollen, z. B.

14. S. c3n.e4	14. T. g8n.g5
15. L. c1n.g5	15. D. e7—e5
16. S. e4n.d6+	16. c7n.d6
17. S. h8—f7	17. D. e5—e6
18. S. f7—h6.	

Und Weiß hatte mit zwei Thürmen gegen die Dame ein sicheres Spiel.



14. L. g4—f3.

Schwarz gewinnt durch diesen Zug.

15. g2—g3	15. S. f6—g4
16. D. e3n. a7	16. D. d8—h4
	Vortrefflich gespielt.
17. D. a7—a8 +	17. K. c8—d7

Schwarz setzt nun spätestens mit dem dritten Zuge Matt. Auf g3 n. h4 setzt L. d6 n. h2 Matt.

Nr. 6.

Königsspringerspiel.

Weiß. Martinez.	Schwarz. Bird.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. d7—d5.

Auch diese Fortsetzung ist für Schwarz ungünstig.

3. e4n. d5	3. D. d8n. d5
4. S. b1—c3	4. D. d5—e6.

Dies ist der übliche Zug. Die von Adolph Anderssen bevorzugte Fortsetzung D. d5n. a5 scheint jedoch stärker zu sein.

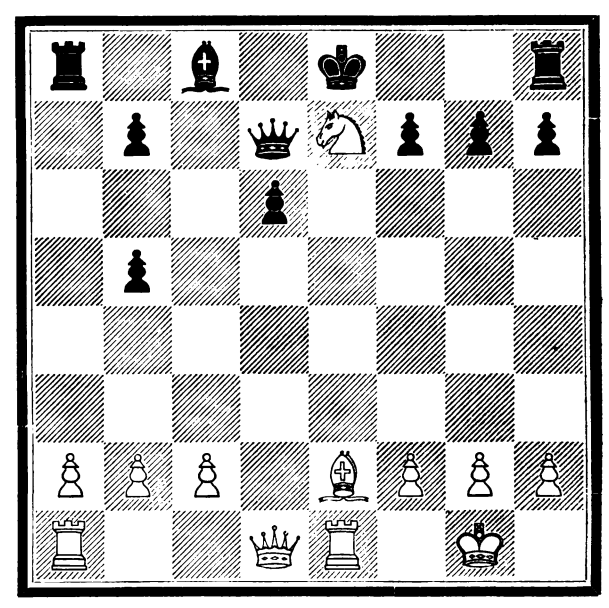
5. L. f1—e2.

Besser ist L. f1—b5 +, um auf c7—c6; 6. L. b5—a4 zu spielen.

	5. S. b8—c6
6. 0—0	6. L. f8—e7
7. d2—d4	7. e5n. d4
8. S. c3—b5	8. D. e6—d7
9. L. c1—f4	9. L. e7—d6
10. L. f4n. d6	10. c7n. d6
11. S. f3n. d4	11. a7—a6
12. S. d4n. c6	12. a6n. b5
13. T. f1—e1	13. S. g8—e7

Entscheidender Fehler. Am besten geschah K. e8—f8. Allein auch in diesem Fall war die Partie unhaltbar.

14. S. c6 n. e7 gewinnt eine Figur und die Partie.



Auf K. e8 n. e7 würde 15. L. e2—g4+, auf D. d7 n. e7 aber 15. L. e2—b5+ die Dame erobern.

Nr. 7.

Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. e7—e5

2. S. g1—f3 2. S b8—c6.

Die beste und üblichste Vertheidigung.

3. L. f1—c4 3. L. f8—c5.

Diese drei Züge bilden das Giuoco piano.

4 c2—c3.

Vorbereitung zur Bildung des Centrums.

4. S. g8—f6

5. d2—d4 5. e5n.d4

6. c3n.d4.

Die Bauern e4 und d4 bilden das Centrum.

6. L. c5—b4 +

7. S. b1—c3.

Am besten geschieht hier L. c1—d2.

7. S. f6n.e4

8. 0—0.

Weiß giebt absichtlich einen Bauer auf.

8. S e4n.c3

Hier mußte Schwarz L. b4 n. c3 und auf 9. b2 n. c3 d7—d5 spielen.

9. b2n.c3 9. L. b4n.c3.

Entscheidender Fehler. Man muß im Schachspiel nicht darnach streben, Bauern oder Figuren zu erhaschen; sondern stets die Position im Auge behalten und genau untersuchen, ob nicht der augenblickliche Gewinn durch die Verschlechterung der Gesammtlage entwerthet wird. Denn das eigentliche Ziel besteht ja nur darin, den feindlichen König mattzusetzen.

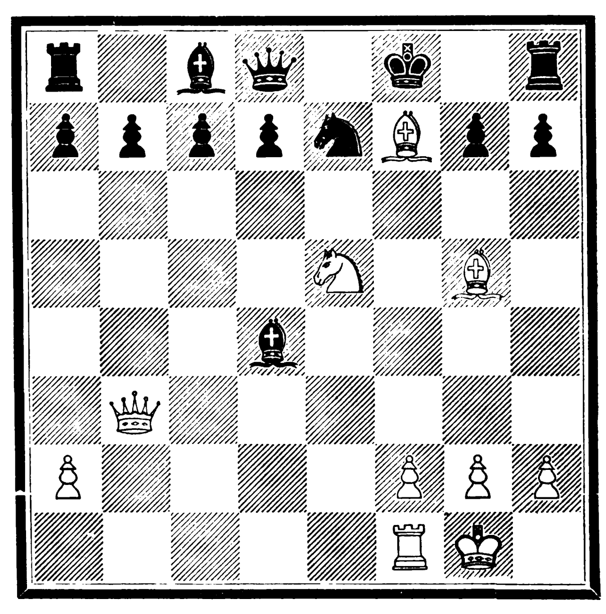
10. D. d1—b3.

Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit, weil die Dame den Angriff des Königsläufers auf f7 unterstützt.

10. L. c3n.a1

Schwarz hat nun einen Thurm gewonnen — muß aber die Partie verlieren.

11. L. c4 n.f7 +	11. K. e8–f8
12. L. c1—g5	12. S. c6—e7
13. S. f3—e5	13. L. a1 n.d4



14. L. f7–g 6

Ein genialer Zug, der die Spielweise Greco's, von dem diese Partie herrührt, kennzeichnet.

14. d7—d5.

Auf h7 n. g6 setzt 15. D. b3—f7 Matt.

15. D. b 3—f 3 +	15. L. c 8—f 5
16. L. g 6 n.f 5	16. L. d4 n.e5

17. L. f5—e6+	17. L. e5—f6
18. L. g5n.f6	18. g7n.f6
19. D. f3n.f6 +	19. K. f8—e8
20. D. f6—f7. Matt.	

Nr. 8.

Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. 0—0	4. S. g8—f6
5. T. f1—e1.	
Um den Bauer e4 zu decken.	Besser war d2—d3.
	5. 0—0
6. c2—c3	6. D. d8—e7

Schwarz beabsichtigt wohl L. c5 n. f2+ und nach K. g1 n. f2, D. e7—c5+ zu spielen.

7. d2—d4	7. e5n.d4
8. e4—e5	8. S. f6—g4
9. c3n.d4	9. S. c6n.d4
10. S. f3n.d4	10. D. e7—h4
11. S. d4—f3 (A.)	

Jetzt sind wir glücklich zu der Stellung gelangt, in der das erstickte Matt (Siehe Seite 29) erzwungen wird.



	11. D. h5n.f2+
12. K. g1—h1	12. D. f2—g1+
13. T. e1 od. S. f3n.g1	13. S. g4—f2 Matt.

A.

11. L. c1—e3	11. D. h4n.h2+
12. K. g1—f1	12. D. h2—h1+
13. K. f1—e2	13. D. h1n.g2
14. T. e1—g1	14. S. g4n.e3
15. K. e2n.e3	15. L. c5n.d4+
16. K. e3n.d4	16. D. g2n.f2+
17. K. d4—c3	17. D. f2—e3+
18. L. c4—d3	18. D. e3n.e5+

Und Schwarz hat fünf Bauern gegen eine Figur.

Nr. 9.

Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—e4	3. L. f8—c5
4. c2—c3	4. d7—d6

Die Züge bis dahin sind gegenseitig correct gespielt. Als stärker gilt S. g8—f6.

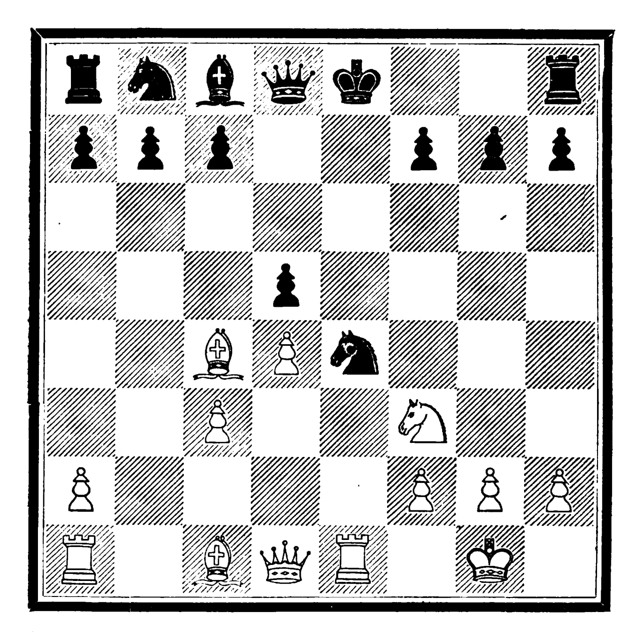
5. d2—d4

Auch dies ist eine gute Fortsetzung.

	5. e5n.d4
6. c3n.d4	6. L. c5—b4+
	Besser ist L. c5—b6
7. S. b1—c3	7. S. g8—f6
8. 0—0	8. L. b4n.c3
9. b2n.c3	9. S. f6n.e4

Das Erhaschen dieses Bauers ist wieder der entscheidende Fehler. Schwarz mußte jetzt ebenfalls rochiren.

10. T. f1—e1	10. d6—d5



11. T. e1 n. e4 +

Dieses Opfer der Qualität (Siehe Seite 51) ist durchaus richtig.

11. d5 n. e4

12. S. f3—g5 | 12. 0—0

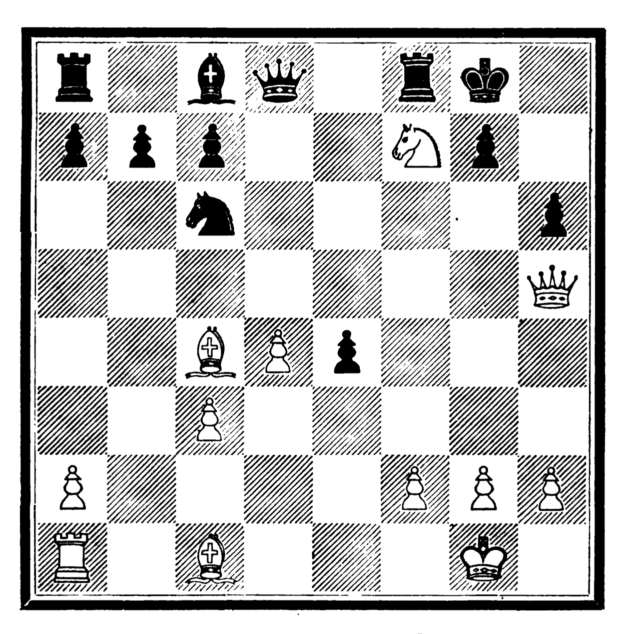
Schwarz hat keine bessere Vertheidigung.

13. D. d1—h5

Der Anfänger möge diese Stellung wohl im Gedächtniß behalten, weil namentlich im Königsspringerspiel die hier dargelegte Combination sehr häufig entscheidet.

13. h7—h6

14. S. g5 n. f7



14. D. d8—f6

Sehr schlecht, aber auch bei anderen Vertheidigungen muß Weiß gewinnen.

15. S. f7n.h6 + 15. K. g8—h8

Der Zug K. g8—h7 würde das Matt noch etwas verzögern.

16. S. h6—f7 + 16. K. h8—g8

17. D. h5—h8 Matt.

Nr. 10.

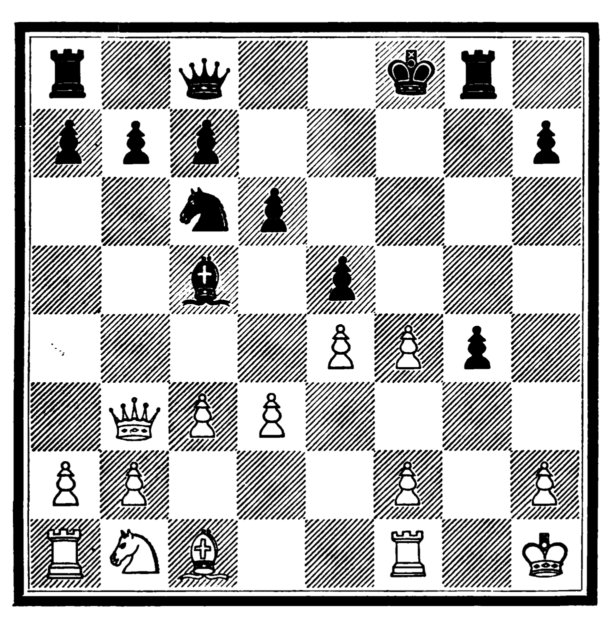
Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß Deurer.	Schwarz Alexander Fritz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. 0—0	4. d7—d6
5. c2—c3	5. L. c8—g4
6. D. d1—b3	6. L. g4 n. f3
7. L. c4 n. f7 +	7. K. e8—f8
8. L. f7 n. g8	8. T. h8 n. g8
9. g2 n. f3	9. D. d8—c8

Die Dame vertheidigt hier den Bauer b 7 und droht nach h3 zu gehen.

10. K. g1—h1	10. g7—g5
11. d2—d3	11. g5—g4
12. f3—f4	



12. g4—g3

13. f2n.g3.

Auf h2n.g3 würde D. c8—h3+; 14. K. h1—g1, T. g8n.g3+ mattsetzen.

13. D. c8—h3

14. T. f1—f3

Viel besser war D. b3—d1.

14. T. g8n.g3

und gewinnt.

Nr. 11.

Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß.	Schwarz.
Stade, Bußmann und Gutmann.	Alexander Fritz in Darmstadt
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. d2—d3.	

Diese Fortsetzung ist mindestens eben so gut wie c2—c

	4. d7—d6
5. S. f3—g5.	

Ein verfrühter Angriff, der vom Gegner mit Verbesserung der Stellung zurück geschlagen wird.

	5. S. g8—h6
6. D. d1—h5	6. 0—0
7. S. g5—f3.	

Weiß droht L. c1n.h6 folgen zu lassen.

	7. S. f6—g4.

Schwarz leitet damit einen Gegenangriff ein.

8. 0—0	8. S. g4—f6
9. D. h5—g5	9. h7—h6
10. D. g5—d2	10. L. c8—g4
11. S. f3—e1.	

Weiß befindet sich bereits in der Defensive.

	11. D. d8—d7.

Die Dame macht sich bereit, nach dem feindlichen Königsflügel zu gehen.

12. S. b1—c3.

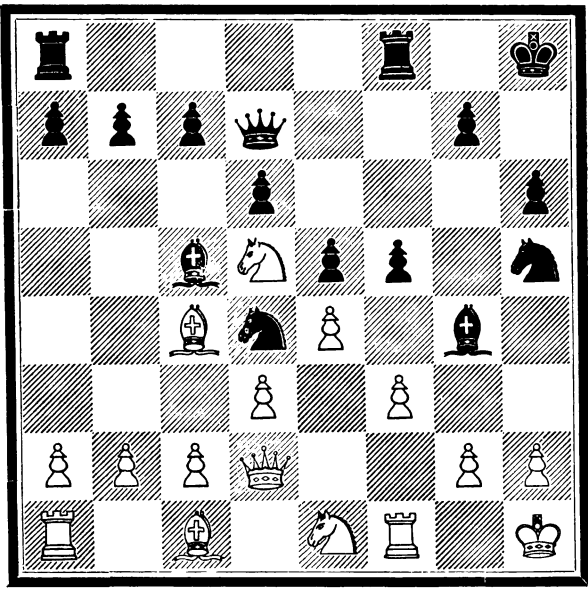
Auf h2—h3 würde Schwarz L. g4n.h3 und auf 13. g2n.h3, D. d7n.h3 spielen, worauf der entscheidende Zug S. f6—g4 nicht mehr verhindert werden kann.

	12. S. f6—h5
13. S. c3—d5	13. S. c6—d4
14. K. g1—h1.	

Um den f Bauer vorrücken zu können.

	14. K. g8—h8
15. f2—f3	15. f7—f5

Schwarz läßt absichtlich den Läufer einstehen. Der König ging mit dem 14. Zuge nach h8 zur Vorbereitung für f7—f5.



16. f3n.g4	16. f5n.g4
17. T. f1n.f8 +	

Die weiße Dame verhindert auf d2 die Entwicklung des Damenflügels. Weiß hat jetzt keinen bessern Zug.

17. T. a8n.f8

18. S. d5—e3.

Auf g2—g3 würde T. f8—f1+, 19. K. h1—g2 T. f1—g1+, 20. K. g2n.g1, S. d4—f3+ gewinnen.

18. g4—g3

19. h2—h3

Auf h2n.g3 würde Schwarz, wie folgt, spielen:

19. h2n.g3	19. S. d4—e2
20. S. e3—f5. Auf D. d2n.e2 erobert S. h5n.g3+ die Dame.	
	20. T. f8n.f5
21. e4n.f5	21. S. h5n.g3+
22. K. h1—h2	22. D. d7n.f5 und gewinnt.

19. T. f8—f2

20 D. d2—d1 20. S. h5—f4

Für Weiß giebt es jetzt keinen Widerstand mehr.

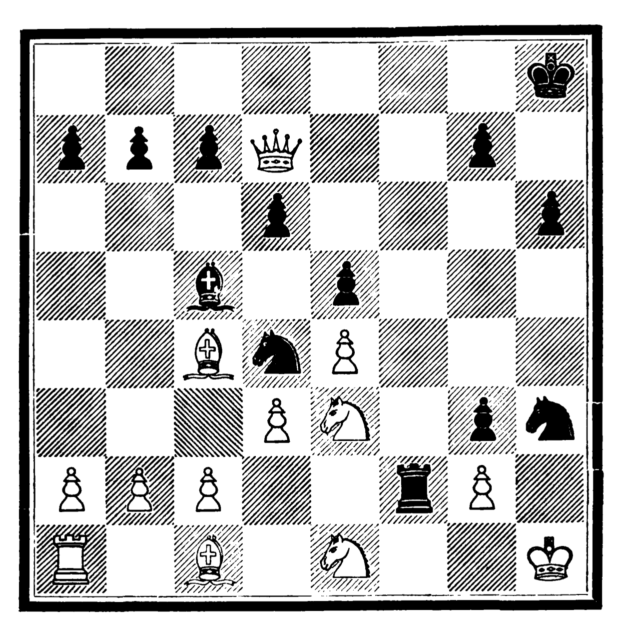
21. D. d1—g4.

Schwarz drohte durch D. d7n.h3+ baldiges Matt zu erzwingen.

21. S. f4n.h3

Vorzüglich gespielt.

22. D. g4n.d7



	22. T. f2—f1+
23. S. e3n.f1	23. S. h3—f2+
24. K. h1—g1	24. S. d4—e2. Matt.

Nr. 12.

Königsspringerspiel.

Giuoco piano.

Weiß.	Schwarz.
S . . .	Adolph Anderssen.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5

4. c 2—c 3.

Dies ist die ältere Form des Angriffs. Bei richtiger Vertheidigung wird Schwarz bald mindestens ebenso gut als Weiß stehen. Meistens geht der Angriff auf Schwarz über.

4. S. g 8—f 6.

Wohl der beste Zug, der hier geschehen kann. Der Springer greift den Bauer e 4 an und Schwarz hat später Gelegenheit, mit guter Stellung nach der Königsseite zu rochiren.

5. d2—d4.

Der Zweck des Zuges 4. c2—c3, besteht darin, diesen folgen zu lassen.

5. e 5 n. d 4.

6. c 3 n. d 4.

Weiß hat jetzt das Centrum. Man versteht darunter die Aufstellung des Königs und des Damenbauers auf den Feldern e4 und d4 (für Schwarz e5 und d 5).

6. L. c5—b4 + am besten.

7. L. c1—d2 am besten

7. L. b4 n. d2 +

8. S. b1 n. d2

8. d7—d5

Schwarz sprengt hierdurch das weiße Centrum.

9. e4 n. d 5.

Weiß hat keinen bessern Zug.

9. S. f6 n. d5

10. 0—0.

Besser ist D. d1—b3.

10. 0—0

11. T. f1—e 1.

Der Thurm besetzt die offene e Reihe, weil er dort sehr wirksam ist.

11. S. d5—f4.

Auf diesem Felde steht der Springer für den Angriff sehr günstig. Durch seine Bewegung wird der Bauer d4 zum zweiten Mal angegriffen.

12. S. d2—f1.

In Folge dieses Springerrückzuges wird der Bauer d4 gedeckt.

12. D. d8—f6

Schwarz will die Dame zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel führen, um dort gemeinschaftlich mit dem S. f4 zu wirken.

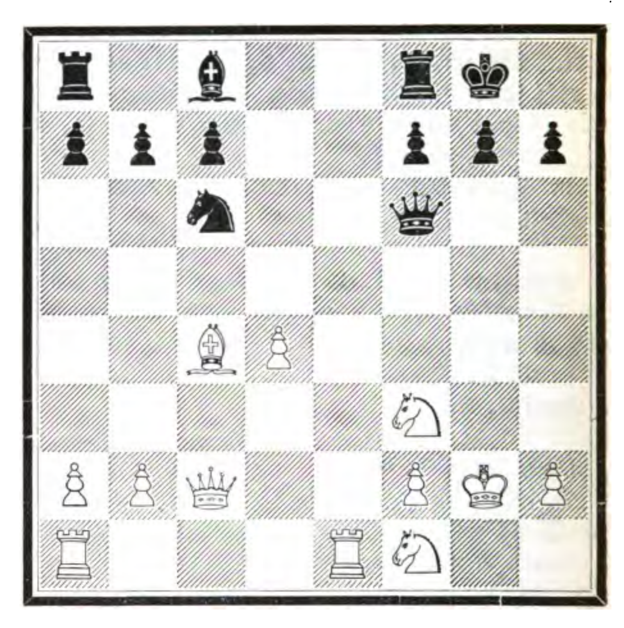
13. D. d1—c2.

Entscheidender Fehler.

13. S. f4n.g2.

Diesen feinen Opferungszug hatte Weiß nicht erwartet. Auf S. c6n.d4, 14. S. f3n.d4, D. f6n.d4 hatte Weiß durch T. a1—d1 einigen Angriff, der jedoch den Verlust des Bauern nicht aufwog.

14. K. g1n.g2.



14. D. f6n.f3+

Dieser schöne Zug beschleunigt den Sieg.

15. K. g2—g1.

Auf K. g2n.f3 würde S. c6n.d4+ die Dame zurück-, und später einen der beiden Thürme erobern, wodurch die Partie gewonnen würde.

15. S. c6n.d4

16. D. c2—d3 16. b7—b5

Besser war D. c2—e4.

17. D. d3n.d4 17. L. c8—b7. Und gewinnt. Das auf g2 oder h1 drohende Matt kann nur durch Aufopferung der Dame verhindert werden.

Nr. 13.

Königsspringerspiel.

Evansgambit.

Weiß. Mohle.	Schwarz. Bond.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c4
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. b2—b4.	

Mit diesem Zuge verwandelt sich das Giuoco piano in das Evansgambit, so benannt nach se'nem Erfinder, dem vor einigen Jahren verstorbenen englischen Schiffskapitän Evans. Weiß giebt einen Bauer auf, um ein Entwicklungstempo zur Förderung des Angriffs zu gewinnen.

4. L. c5 n. b4

Damit ist das Evausgambit angenommen.

5. c2—c3.

Dies ist das gewonnene Tempo.

5. L. b4—c5

Dieser Zug und L. b4—a5 sind die besten, die hier geschehen können. Andere Rückzüge des Läufers sind nicht empfehlenswerth.

6. 0—0 am besten.	6. d7—d6 am besten.
7. d2—d4	7. e5 n. d4
8. c3 n. d4	8. L. c5—b6
9. d4—d5	9. S. c6—a5
10. L. c1—b2.	

Die Züge bis dahin gelten für die besten, die in dieser Eröffnung geschehen können.

10. S. g8—f6.

Hier geschieht am besten S. g8—e7. Sehr schlecht ist dann 11. L. b2n.g7, wie Louis Paulsen erwiesen hat, indem dann T. h8—g8 mit siegreichem Spiel für Schwarz folgt.

11. L. c4—d3	11. 0—0
12. S. b1—c3	12. L. c8—g4.

Diese Fesselung des Königsspringers hat hier keinen guten Erfolg.

13. S. c3—e2.

Weiß giebt dem Gegner absichtlich Gelegenheit, den Springer f3 zu schlagen, um später K. g1—h1 zu spielen und den Thürmen die g Reihe zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel zu öffnen.

	13. S. f6—h5
14. D. d1—d2	14. f7—f5
15. e4n.f5	15. L. g4n.f5
16. S. e2—g3	16. S. h5n.g3
17. h2n.g3	17. L. f5n.d3
18. D. d2n.d3	18. D. d8—d7
19. T. a1—e1	19. h7—h6. Um

S. f3—g5 (und später —e6) zu verhindern.

20. T. e1—e6.

Weiß ist vorzüglich entwickelt. Schwarz hat einen Bauer mehr, allein sein Springer a5 steht sehr schlecht.

20. T. f8—f7

Um den durch L. b2 angegriffenen Bauer g7 eine gute Deckung zu geben.

21. T. f1—e1.

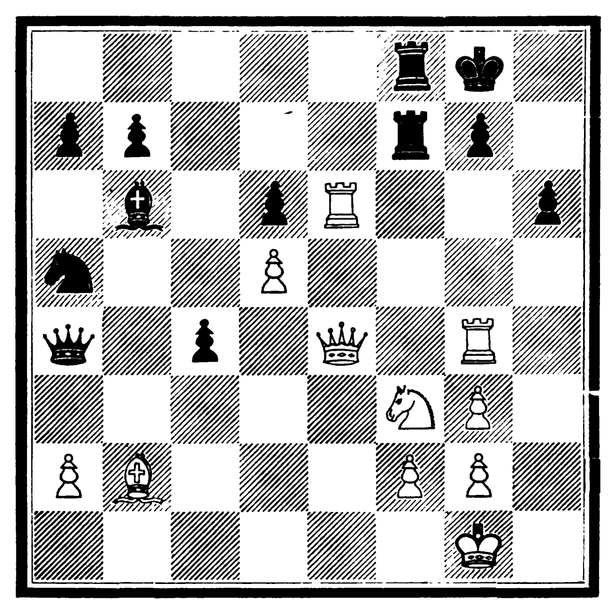
Die Mittelreihe ist nun durch beide Thürm besetzt, und einer von ihnen wird bald zum Angriff geg den Königsflügel verwandt werden.

	21. T. a8—f8
22. T. e1—e4	22. c7—c5

Schwarz scheint einen Bauer preisgeben zu wollen, um S. a5 ins Spiel zu bringen.

23. T. e4—g4	23. c5—c4
24. D. d3—e4	24. D. d7—a4

Dieser Ausfall der Dame, welche auf a4 den Bauer a2 angreift, giebt dem Gegner Gelegenheit Matt in 8 Zügen anzukündigen. Weiß spielt



25. D. e4—g6 2c. Der Anfänger möge diese Zwangzüge aufzufinden suchen.

Nr. 14.

Königsspringerspiel.

Evansgambit.

Weiß	Schwarz
Pfliegl.	Taubenhaus.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. b2—b4	4. L. c5n.b4
5. c2—c3	5. L. b4—c5
6. 0—0	6. d7—d6
7. d2—d4	7. e5n.d4
8. c3n.d4	8. L. c5—b6
9. d4—d5	9. S c6—a5
10. L. c1—b2	10. S. g8—e7.

Dies ist die correkte Vertheidigung.

11. L. c4—d3	11. 0—0
12. D. d1—d2	12. S. e7—g6
13. S. b1—c3	13. f7—f6
14. S. c3—e2	14. S. g6—e5.

Am besten geschieht hier c7—c5.

15. S. f3n.e5.

Unvortheilhaft. Weiß mußte hier T. a1—c1 spielen um die Springer von c4 zurück zu halten.

15. f6n.e5

16. S. e2—g3.

Weiß mußte zuvörderst L. b2—c3 spielen.

16. D. d8—h4.

Damit bemächtigt sich Schwarz des Angriffs.

17. L. b2—c3 — 17. T. f8—f6.

Schwarz läßt absichtlich den S. a5 einstehen.

18. L. c3n.a5 — 18. T. f6—h6
19. T. f1—c1.

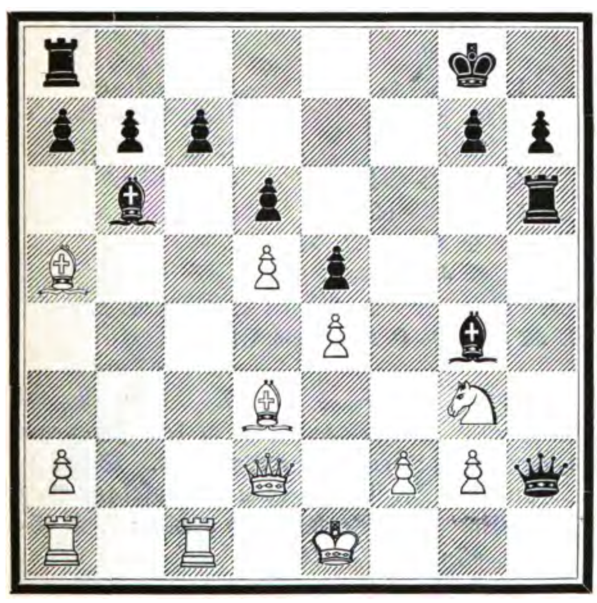
Nun ist die Partie unrettbar. Viel besser war

19. h2—h3 — 19. L. c8n.h3
Auf D. h4n.g3 folgte L. a5n.b6.
20. L. a5n.b6 — 20. L. h3—g4
21. f2—f3. rc.

19. D. h4n.h2+
20. K. g1—f1 — 20. L. c8—g4.

Um dem Könige das Feld e2 abzuschneiden.

21. K. f1—e1



21. D. h2n.g3.

Schwarz spielt den Schluß vortrefflich.

22. f2n.g3	22. T. h6—h1+
23. L. d3—f1	23. T. a8—f8
24. D. d2—d3	24. L. b6n.a5+
25. T. c1—c3	25. T. h1n.f1+
26. K. e1—d2	26. T. f8—f2+ und gewinnt.

Nr. 15.

Königsspringerspiel.

Evansgambit.

Weiß Zukertort.	Schwarz Maurian.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. b2—b4	4. L. c5n.b4
5. c2—c3	5. L. b4—a5.

Dieser Zug ist eben so gut wie L. b4—c5.

6. d2—d4.

Am besten. Auf 0—0 spielt Schwarz S. g8—f6 und auf 7. d2—d4, 0—0 mit gutem Spiel.

6. e5n.d4

7. 0—0 — 7. d4n.c3.

Mit diesem Zuge gelangen wir zu dem sogenannten ganz compromittirten Evansgambit. Schwarz hat zwei Bauern mehr, ist aber einem sehr heftigen Angriff ausgesetzt. Eine sichere Vertheidigung gewährt 7. L. a5—b6 und nach 8. c3n.d4, d7—d6.

8. D. d1—b3 am besten.

8. D. d8—f6. Gilt ebenfalls für die beste Vertheidigung.

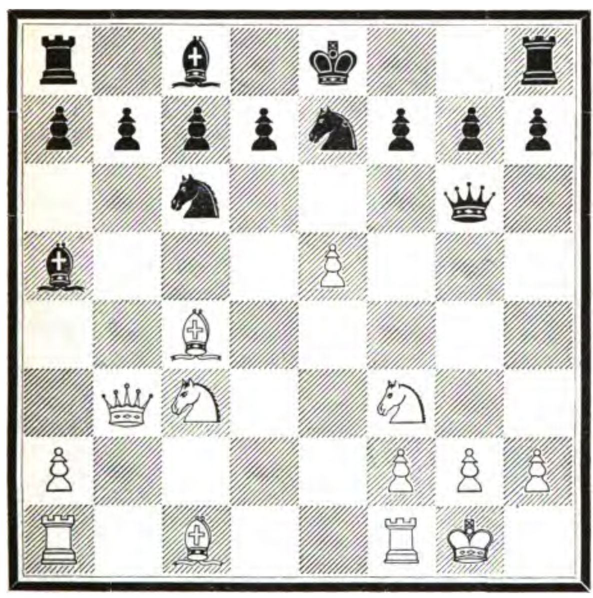
9. e4—e5 9. D. f6—g6.

Auf S. c6n.e5, 10. S. f3n.e5, D. f6n.e5 folgte 11. L. c4n.f7 + ꝛc.

10. S. b1n.c3 am besten.

10. S. g8—e7.

Unvorteilhaft ist L. a5n.c3, 11. D. b3n.c3, S. g8—e7; 12. S. f3—g5 und Weiß hat das bessere Spiel.



Dies ist die kritische Stellung.

11. L. c1—a3.

Eine sehr gute Fortsetzung ist auch S. c3—e2.

11. 0—0

12. T. a1—d1.

Hiedurch wird das Vorrücken des d Bauern verhindert.

12. L. a5—b6.

Am besten giebt Schwarz hier mit b7—b5 einen Bauer preis.

13. L. c4—d3.

Es drohte Abtausch des Läufers durch S. c6—a5.

13. D. g6—h5

14. S. c3—e4.

Stärker war T. f1—e1.

14. T. f8—e8.

15. S. e4—g3 | 15. D. h5—g4
16. T. f1—e1 | 16. d7—d5.

Schwarz befindet sich in mißlicher Lage, die durch den hier gewählten Zug nicht verbessert wird.

17. e5n.d6 | 17. c7n.d6
18. L. a3n.d6 | 18. L. c8—e6
19. D. b3—b1 | 19. L. e6—d5.

Vor Allem mußte T. e1—e4 verhindert werden, weil, wenn dieser Zug geschah, die Partie unrettbar verloren war.

20. L. d3n.h7 + | 20. K. g8—h8
21. L. h7—e4 | 21. D. g4—d7.

Ein Fehler der eine Figur kostet. Die Partie ist aber jedenfalls unhaltbar.

22. L. e4n.d5 | 22. S. e7n.d5
23. T. d1n.d5 | 23. T. e8n.e1+
24. S. f3n.e1. Und gewinnt.

Nr. 16.

Königsspringerspiel.

Evansgambit.

Weiß Richardson.	Schwarz Mason.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. L. f8—c5
4. b2—b4	4. L. c5n.b4
5. c2—c3	5. L. b4—a5
6. 0—0.	

Der richtige Zug ist hier d2—d4.

	6. S. g8—f6. Am besten.
7. d2—d4	7. 0—0.

Diese für Schwarz günstige Spielart habe ich bereits im Jahre 1853 gegen Anderssen in Anwendung gebracht. Sie wird vermieden, wenn Weiß 6. d2—d4 spielt.

8. S. f3n.e5.	8. S. c6n.e5. Ein Fehler. Am besten geschieht S. f6n.e4.
9. d4n.e5	9. S. f6n.e4
10. D. d1—d5	10. L. a5n.c3
11. S. b1n.c3	11. S. e4n.c3
12. D. d5—f3	12. S. c3—a4.

Der Springer hat keinen andern Rückzug.

13. D. f3—g3	13. K. g8—h8.

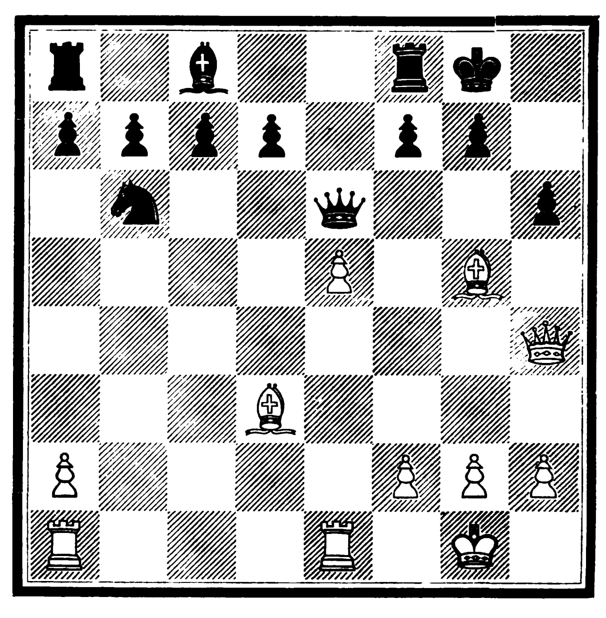
Es drohte L. c1—h6 zu folgen.

14. L. c1—g5	14. D. d8—e8
15. T. f1—e1.	

Dieser Zug ist hier wie in vielen andern Stellungen des Evansgambit sehr wichtig, weil er den Bauer d7 vorzurücken hindert, wodurch der feindliche Damenflügel unentwickelt bleibt.

	15. S. a4—b6
16. L. c4—d3	16. D. e8—e6
17. D. g3—h4	17. h7—h6.

Auf g7—g6 würde 18. L. g5—f6 in wenigen Zügen gewinnen.



18. L. g5—f6.

Gegen diesen Zug giebt es keinen Widerstand mehr.

18. K. h8—g8

19. D. h4—g3	19. g7—g6
20. L. d3n.g6 und gewinnt.	

Nr. 17.

Königsspringerspiel.

Zweispringerspiel.

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. S. g8—f6

Dieser sofortige Gegenangriff hat den Namen Zweispringerspiel im Nachzuge.

4. S. f3—g5	4. d7—d5
5. e4n.d5	5. S. f6n.d5.

Unvortheilhaft. Am besten giebt Schwarz für den Augenblick den Rückgewinn des d Bauern auf und spielt S. c6—a5.

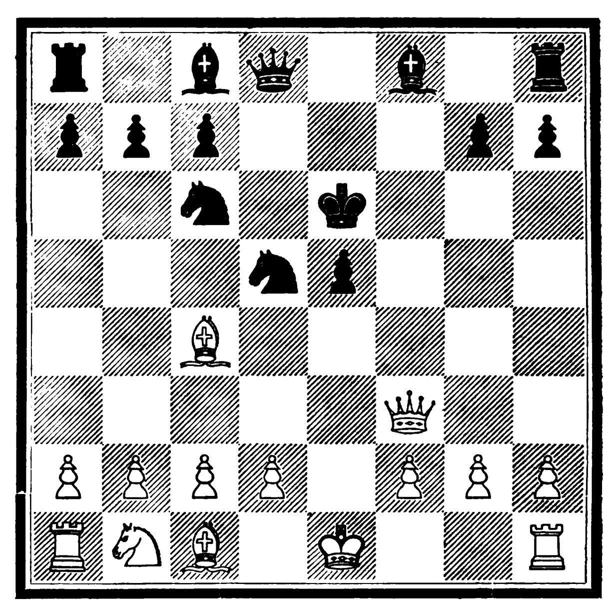
6. S. g5n.f7.

Dieses uralte Springeropfer ist correkt.

	6. K. e8n.f7
7. D. d1—f3+	7. K. f7—e6.

Der König muß sich auf die dritte Reihe begeben, weil Weiß sonst die Figur sofort zurückgewinnt.

Damit ist die merkwürdige Stellung einer der wenigen Eröffnungen erreicht, in denen ein frühzeitiges Figurenopfer correkt ist.



Als beste Fortsetzung für Weiß ergiebt sich nun:

8. S. b1—c3;

denn hiedurch wird der S. d5 von Neuem angegriffen und muß daher gedeckt werden.

	8. S. c6—e7
9. d2—d4	9. c7—c6

Auf e5n.d4 würde Weiß durch D. f3—e4+ die verlorene Figur mit siegreicher Stellung zurückgewinnen.

10. L. c1—g5	10. e5n.d4
11. 0—0—0.	

Weiß giebt absichtlich auch den S. c3 preis.

	11. d4n.c3
12. T. h1—e1+	12. K. e6—d6

13. L. c4n.d5	13. c3n.b2+
14. K. c1—b1	14. c6n.d5
15. L. g5n.e7+	15. L. f8n.e7
16. T. d1n.d5+	16. K. d6—c7
17. D. f3—c3+	17. K. c7—b8 (b6)
18. T. d5n.d8	18. L. e7n.d8 am besten.
19. D. c3n.g7.	

Erobert den Thurm h8 und gewinnt.

Nr. 18.

Königsspringerspiel.

Zweispringerspiel.

Weiß. Knapton.	Schwarz. Gunsberg.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. S. g8—f6
4. S. f3—g5	4. d7—d5
5. e4n.d5	5. S. c6—a5 Dies ist die beste Vertheidigung.
6. L. c4—b5+ am besten.	6. c7—c6
7. d5n.c6	7. b7n.c6
8. L. b5—e2	8. h7—h6

Mit diesem und dem nächsten Zuge gewinnt Schwarz zwei wichtige Tempi, die den preisgegebenen Bauer wohl aufwiegen.

9. S. g5—f3	9. e5—e4
10. S. f3—e5	10. D. d8—d4

Besser ist hier D. d8—c7 oder L. f8—d6.

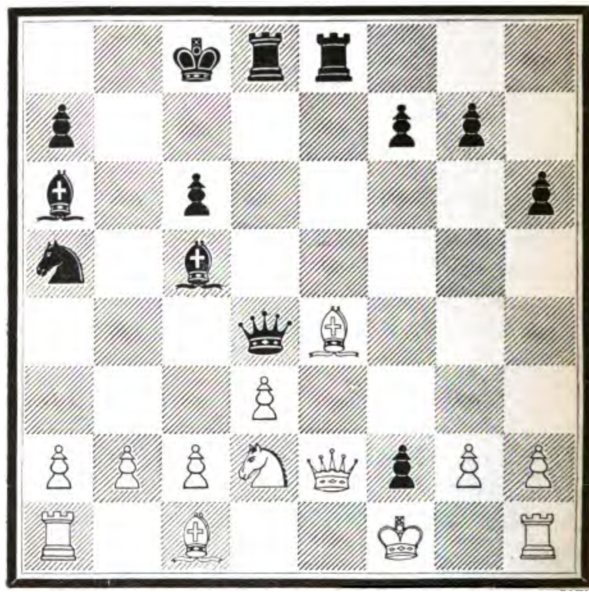
11. S. e5—g4.

Hier geschieht am besten f2—f4.

	11. S. f6n.g4.
12. L. e2n.g4	12. e4—e3
13. L. g4—f3	13. e3n.f2+
14. K. e1—f1	14. L. c8—a6+
15. d2—d3	15. 0—0—0

Schwarz hat jetzt eine vortreffliche Stellung.

16. D. d1—e2	16. L. f8—c5
17. S. b1—d2	17. T. h8—e8
18. L. f3—e4.	



18. S. a5—c4.

Schöner schnell entscheidender Zug.

19. S. d2—f3.

Auf d3n.c4 folgte T. e8n.e4 und auf 20. D. e2n.e4 gewann L. a6n.c4+.

	19. D. d4n.e4
20. d3n.e4	20. T. d8—d1+
21. D. e2n.d1	21. S. c4—d2. Matt.

Nr. 19.

Königsspringerspiel.

Zweispringerspiel.

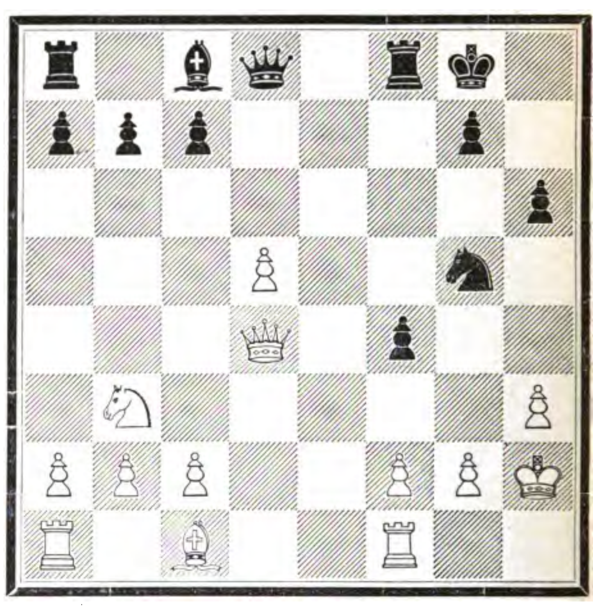
Weiß. de Rivière.	Schwarz. P. Morphy
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—c4	3. S. g8—f6
4. S. f3—g5	4. d7—d5
5. e4n.d5	5. S. c6—a5
6. d2—d3. Besser ist L c4—b5+.	
	6. h7—h6. am besten.
7. S. g5—f3	7. e5—e4
8. D. d1—e2	8. S. a5n.c4
9. d3n.c4	9. L. f8—c5
10. h2—h3. Um L. c8—g4 zu verhindern.	
	10. 0—0
11. S. f3—h2	11. S. f6—h7
12. S. b1—d2	12. f7—f5
13. S. d2—b3	13. L. c5—d6
14. 0—0	14. L. d6n.h2+
15. K. g1n.h2	15. f5—f4
16. D. e2n.e4.	

Sehr bedenklich, wie sich gleich zeigt. Es ist indessen keine genügende Vertheidigung mehr möglich. Der das Spiel

zerrüttende Zug f4—f3 soll verhindert werden. Auf f2—f3 folgte e4—e3 und Schwarz stand dann sehr schlecht.

16. S. h7—g5

17. D. e4—d4.



17. S. g5—f3.+

Schöner Schluß.

18. g2n.f3	18. D. d8—h4
19. T. f1—h1	19. L. c8n.h3
20. L. c1—d2	20. T. f8—f6
	und gewinnt.

Der L. h3 bietet demnächst Abzugschach, worauf T. f6—g6+ entscheidet.

Nr. 20.

Königsspringerspiel.

Schottische Partie.

Gespielt im Frankfurter Meisterturnier 1887.

Weiß	Schwarz
M. Harmonist.	H. v. Gottschall.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. d2—d4.	

Damit beginnt die schottische Partie, eine gute und beliebte Eröffnung.

3. e5n.d4
am besten.

4. L. f1—c4.

Der stärkste Zug ist hier S. f3n.d4. Weiß verzichtet absichtlich auf sofortigen Rückgewinn des Bauers, um durch schnelle Figurenentwickelung sich heftigen Angriff zu verschaffen. Diese Fortsetzung heißt schottisches Gambit.

4. L. f8—c5
am besten.

Schwächer ist L. f8—b4+, worauf Weiß 5. c2—c3 und nach d4n.c3; 6. 0—0 spielt. Mit dem hier gewählten Zuge sucht Schwarz den gewonnenen Bauern zu behaupten.

5. 0—0.

Besser ist c2—c3.

5. d7—d6

6. c2—c3 — 6. d4n.c3

Noch stärker ist L. c8—g4; 7. D. d1—b3, L. g4n.f3 8. L. c4n.f7+, K. e8—f8; 9. L. f7n.g8. T. h8n.g8. 10. g2n.f3, g7—g5 mit unwiderstehlichem Angriff.

7. D. d1—b3 — 7. D. d8—d7.

Hier verdient D. d8—f6 den Vorzug.

8. S. b1—a3	8. S. g8—f6
9. L. c1—g5	9. 0—0

Sehr bedenklich wäre S. f6n.e4 wegen 10. T. a1—e1

10. T. f1—e1.

Auf L. g5n.f6, g7n.f6 behielt Schwarz einen Bauer mehr und Weiß würde durch keinen genügenden Angriff entschädigt.

10. S. f6—g4.

Damit bemächtigt sich Schwarz des Angriffs.

11. T. e1—e2	11. c3n.b2
12. T. a1—d1	12. S. g4—e5
13. L. c4—b5	13. D. d7—g4.

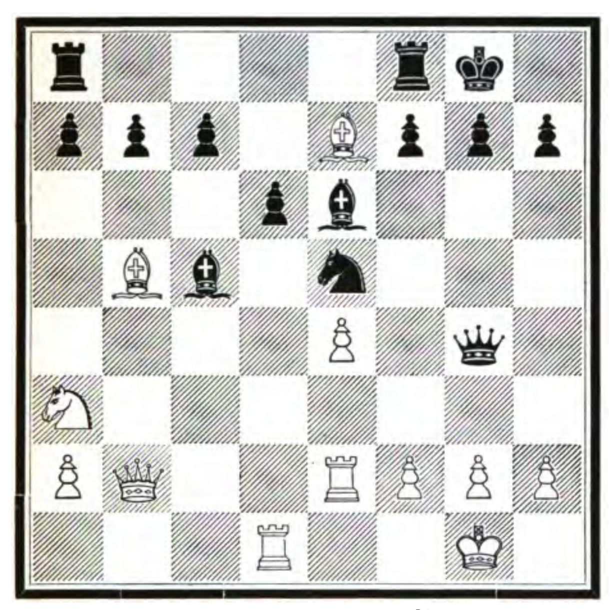
Sehr gut gespielt. Schwarz droht nun durch S. e5n.f3+ den L. g5 zu erobern.

14. S. f3n.e5	14. S. c6n.e5
15. L. g5—e7.	

Weiß hat keine genügende Vertheidigung mehr.

15. L. c8—e6

16. D. b3n.b2.



16. S. e5—f3+

Schwarz spielt den Schluß sehr schön.

17. K. g1—h1 17. D. g4—h5

18. h2—h4.

Weiß hat keinen bessern Zug. Auf g2n.f3 würde D. h5n.f3+, 19. K. h1—g1, L. e6—h3 ebenso auf h2—h3, L. e6n.h3 gewinnen.

18. S. f3n.h4

19. L. e7n.h4 19. D. h5n.h4+

20. K. g1—h1 20. D. h4—g5.

Weiß droht jetzt L. e6—h3 und auf 21. g2—g3, L. h3—g4 zu spielen.

21. T. d1—d3 21. D. g5—e5

22. D. b2—c1.

Hiedurch verliert Weiß eine Figur. Die Partie war jedoch jedenfalls bereits unhaltbar.

23. L. c5n.a3.

Weiß gab jetzt die Partie auf.

Nr. 21.

Königsspringerspiel.

Schottische Partie.

Von Blackburne ohne Anblick des Schachbretts gleichzeitig mit sieben anderen Partien gespielt.

Weiß Blackburne.	Schwarz Grundy.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. d2—d4	3. e5n.d4
4. S. f3n.d4	4. L. f8—c5

Eine neuerdings übliche gute Vertheidigung. Sehr empfehlenswerth ist auch der Zug S. g8—f6.

5. L. c1—e3 3. D. d8—f6

Die Dame greift den S. d4 zum dritten Mal an.

6. c2—c3.

Auf S. d4n.c6 würde L. c5ne3 zum Nachtheil für Weiß folgen.

6. S. g8—e7.

Das sind die Züge, die in dieser Eröffnung bis dahin für die besten gelten.

7. S. d4—c2.

Ein guter von Blackburne zuerst angewandter Zug. Sehr stark sind auch die Züge L. f1—e2 und D. d1—d2.

7. L. c5—b6.

Man kann hier auch ohne Nachtheil L. c5n.e3; 8. S. c2n.e3, d7—d6 spielen.

8. S. b1—a3.

In der Absicht L. e3n.b6, a7n.b6; S. a3—b5 folgen zu lassen.

8. S. c6—e5.

Hier konnte Schwarz L. b6n.e3; 9. S. c2n.e3, a7—a6 spielen, um S. c3—b5 zu verhindern.

9. L. f1—e2	9. d7—d6

Auch jetzt noch konnte Schwarz den vorher angegebenen Zug machen oder auch D. f6—g6 spielen.

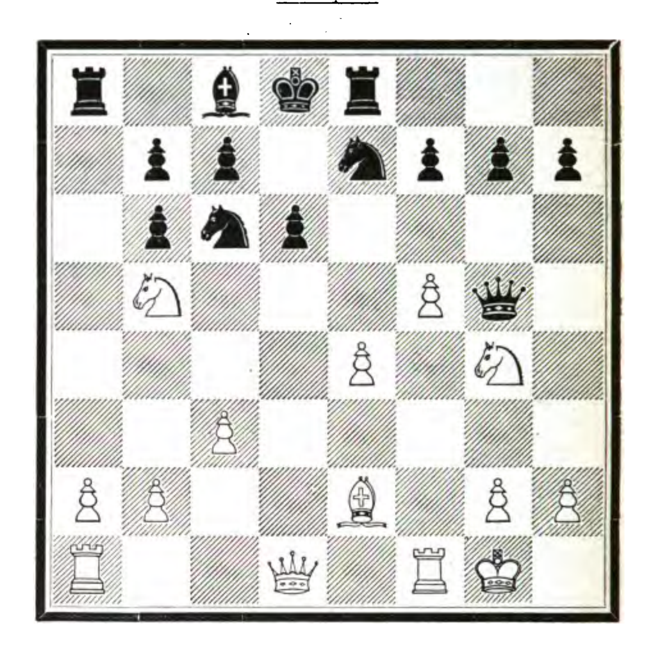
10. L. e3n.b6	10. a7n.b6
11. S. a3—b5	11. K. e8—d8

Schwarz hat keine andere Deckung für den c Bauer.

12. 0—0	12. D. f6—g6
13. f2—f4	13. S. e5—c6
14. f4—f5	14. D. g6—f6
15. S. c2—e3	15. T. h8—e8.

Besser war S. c6—e5, um S. e3—g4 zu verhindern.

16. S. e3—g4	16. D. f6—g5



17. S. b5 n. d 6.

Dieses Springeropfer, das Schwarz offenbar nicht erwartete, hat Blackburne mit den letzten Zügen vorbereitet.

	17. c 7 n. d 6
18. D. d 1 n. d6 +	18. L. c8—d7
19. T. a1—d1	19. S. e7—d5.

Auch der Zug S. c 6—b 8 half nicht mehr z. B.:

	19. S. c 6—b 8
20. S. f 3—e 5	20. D. g 5—f 6

Auf D. g 5—e 3 + folgte 12. K. g 1—h 1, worauf Schwarz D. e 3—c 5 spielen mußte und Weiß den hier gewählten nächsten Zug machte.

21. S. e5n.d7	21. D. f6n.d6
22. T. d1n.d6	22. K. d8—c7
23. T. f1—d1	23. T. e8—d8
24. S. d7n.b6	24. T. d8n.d6
25. S. b6n.a8 +	25. K. c7—d7
26. L. e2—b5 +	26. S. b8—c6
27. S. a8—b6 +	27. K. zieht
28. T. d1n.d6.	

Und gewinnt durch den Mehrbesitz der Bauern.

20. T. d1n.d5	20. D. g5—e7
21. T. f1—d1	21. D. e7n.d6
22. T. d5n.d6	22. T. e8n.e4.

Die Partie ist unhaltbar. Auf S. c6—b8; 23. L. e2—b5, T. e8—e7 24. f5—f6, g7n.f6; 25. S. g4n.f6 gewinnt.

23. T. d6n.d7+	23. K. d8—e8
24. f5—f6.	

Blackburne führt die Partie in elegantester Art bis zum Schluß.

	24. K. e8—f8

Auf T. e4n.e2 gewann f6n.g7.

25. L. e2—f3	25. T. e4—e8
26. L f3n.c6	26. b7n.c6
27. T. d7—b7	27. b6—b5
28. T. d1—d7 gewinnt.	

Nr. 22.

Königsspringerspiel.

Spanische Partie.

Weiß Zukertort.	Schwarz Englisch.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6

3. L. f1—b5.

Mit diesem Zuge wird die spanische Partie oder das Spiel des Rui Lopez, eine der beliebtesten Eröffnungen des Königsspringerspiels eingeleitet. Der Angriff der spanischen Partie ist anfangs nicht heftig, aber sehr fein nnd nachhaltig.

3. S. g8—f6.

Als beste Fortsetzung gilt dieser Zug und a7—a6.

4. 0—0.

Ein starker Zug. Sehr gut sind auch die Züge d2—d3 oder d2—d4 und S. b1—c3 das sogenannte Vierspringerspiel.

	4. S. f6n.e4
5. d2—d4	5. L. f8—e7 am besten.

Der Zug e5n.d4 ist mangelhaft, weil Weiß dann 6. T. f1—e1 spielt und S. e4 in Bedrängniß geräth. Auf S. c6n.d4 folgt 6. S. f3n.d4 und nach e5n.d4, 7. T. f1—e1 zum Nachtheil für Schwarz.

6. D. d1—e2.

Hier ist auch der Zug d4—d5 gut und üblich.

	6. S. e4—d6
7. L. b5n.c6	7. b7n.c6
8. d4n.e5	8. S. d6—b7
9. S. b1—c3	9. S. b7—c5
10. S. f3—d4.	

Um den Zug d7—d5 zu verhindern, der jetzt wegen S. d4n.c6 nicht geschehen darf.

	10. 0—0
11. T. f1—d1	11. D. d8—e8

Es drohte S. d4n.c6.

12. S. d4—f5	12. f7—f6

13. L. c1—h6. Ein feiner Zug.

13. S. c5—e6.

Auf g7n.f6 würde Weiß durch 14.D.e2—g4+ die Partie gewinnen.

14. D. e2—g4	14. T. f8—f7
15. L. h6—e3.	

Nun droht Weiß mit S. f5—h6+ die Qualität zu gewinnen.

	15. K. g8—h8
16. S. f5n.e7	16. D. e8n.e7
17. e5n.f6	17. D. e7n.f6
18. D. g4—a4.	

Weiß will die Bauern des feindlichen Damenflügels angreifen. Der Zug ist aber nachtheilig weil die Dame zu weit vom Königsflügel entfernt wird, der jetzt Angriffen ausgesetzt ist.

	18. D. f6—g6
19. T. d1—d2	19. c6—c5
20. D. a4—b3	20. d7—d6
21. S. c3—e2	21. L. c8—d7
22. S. e2—g3	22. L. d7—c6

Der Damenläufer leitet damit heftigen Angriff gegen den feindlichen Königsflügel ein.

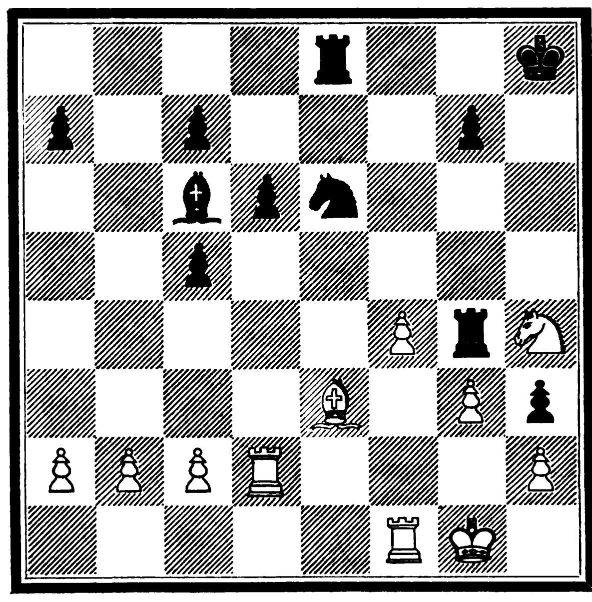
23. c2—c4	23. h7—h5

Ein wichtiger Angriffszug; denn nun droht h5—h4 und der Springer kann sich nicht entfernen, weil Matt durch D. g6n.g2+ folgen würde.

24. D. b3—d3	24. T. f7—f6
25. D. d3n.g6	25. T f6n.g6
26. f2—f4	26. h5—h4
27. S. g3—f5.	

Auf f4—f5 würde T. g6—g4 geschehn; nach 28. f5n.e6. h4n.g3; 29. h2n.g3 folgt T. g4n.g3 und erobert später den feindlichen Königsbauer.

	27. h4—h3
28. g2—g3	28. T. a8—e8
29. S. f5—h4	29. T. g6—g4
30. T. a1—f1.	



30. S. e6—f8

31. K. e1—f2.

Deckt den Läufer und soll die Stellung des Königs verbessern.

31. S. f8—d7

Die Springerzüge sind sehr fein berechnet. Der Springer soll jetzt über f6 ins Spiel geführt wird.

32. S. h4—f3	32. S. d7—f6
33. S. f3—g5	33. T. g4n.g5

34. f4n.g5	34. S. f6—g4+
35. K. f2—g1.	

Auf K. f2—e2 (e1) würde S. g4n.e3 folgen und Schwarz durch Abzugsschach mit dem nächsten Zuge die Qualität gewinnen.

	35. T. e8n.e3
36. g5—g6.	

Drohend Matt durch T. f1—f8+.

	36. K. h8—g8
37. T. f1—f7	37. T. e3—e1+
38. T. f7—f1	38. T. e1—e6
39. T. f1—f7.	

Offenbar spielt Weiß auf Remis; denn Aussicht auf Gewinn ist gewiß nicht mehr vorhanden.

	39. S. g4—e5
40. T. d2—e2	40. T. e6n.g6
41. T. f7n.c7	41. T. g6—f6
	Hiedurch gewinnt Schwarz.
42. T. e2—e3	42. L. c6—g2.

Weiß kann keinen Widerstand mehr leisten. Auf T. e3—e1 folgt 43. S. e5—f3+ 2c.

Nr. 23.

Königsspringerspiel.

Spanische Partie.

Gespielt im Frankfurter Meisterturnier 1887.

Weiß Johann Berger.	Schwarz Zukertort.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—b5	3. S. g8—f6.

4. d2—d3.

Gute Fortsetzungen sind, wie erwähnt, auch 0—0, ferner d2—d4 und S. b1—c3, das sogenannte Vierspringerspiel. Minder üblich doch ebenfalls sicher ist D. d1—e2.

4. d7—d6

Sehr vortheilhaft kann hier auch L. f8—c5 geschehen.

5. S. b1—c3	5. L. c8—d7

Um später g7—g6 folgen zu lassen. Da in dieser Vertheidigung der Königsläufer auf f8 geringe Wirksamkeit hat, pflegt man frühzeitig g7—g6 zu spielen, um ihn auf g7 zu stellen, wo er nachdrücklich in das Spiel eingreift. Geschah aber schon jetzt der Zug g7—g6, dann hatte Weiß eine sehr gute Fortsetzung mit 6. d3—d4.

6. h2—h3	6. g7—g6
7. L. c1—e3	7. L. f8—g7
8. D. d1—d2	8. h7—h6
9. d3—d4	9. e5n.d4
10. S. f3n.d4	10. S. c6n.d4
11. L. b5n.d7 +	11. D. d8n.d7
12. L. e3n.d4	12. 0—0
13. 0—0	13. T. f8—e8
14. T. f1—e1	14. T. e8—e6
15. T. e1—e2	15. T. a8—e8
16. T. a1—e1.	

Jetzt haben sämmtliche Thürme die Königsreihe besetzt.

16. D. d7—c6

Dieser Ausfall der Dame, welche hier den Königsbauer von Neuem angreift, hat keine Aussicht auf Erfolg.

17. f2—f3	17. S. f6—h5
18. L. d4n.g7	18. K. g8n.g7
19. K. g1—h2.	

19. g6—g5

Um S. h5—f4 folgen zu lassen.

20. g2—g3.

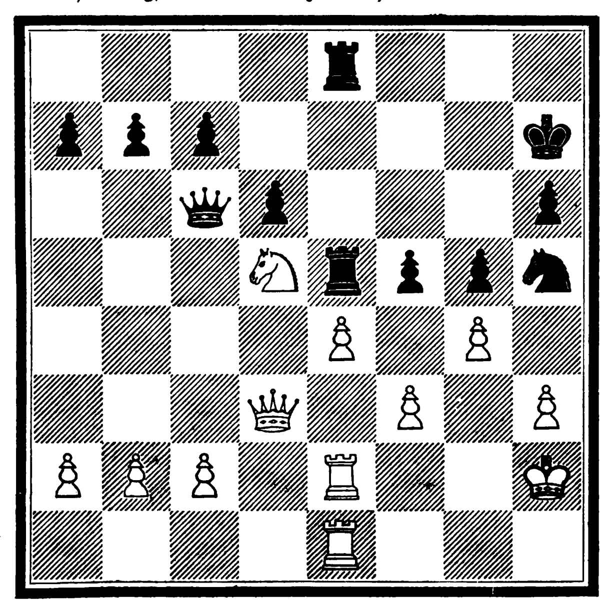
Infolge dieses einfachen Zuges entwickelt Weiß sein Spiel sehr vortheilhaft, indem jetzt Thurm und Dame mit dem König in Verbindung gebracht sind.

20. K. g7—h7.

Ein verlorenes Tempo. Am besten geschah wohl D. c6—c5, um demnächst D. c5—e5 zu spielen.

21. D. d2—d3	21. T. e6—e5
22. S. c3—d5	22. f7—f5
23. g3—g4.	

Nothwendig, um f5—f4 zu verhindern.



23. f5n.e4.

Entscheidender Fehler. Schwarz mußte f5n.g4 spielen; dann folgte 24. h3n.g4, S. h5—f4; 25. S. d5n.f4 (auf S. d5—f6+, K. h7—h8 glichen die Spiele sich aus), g5n.f4; 26. D. d3—d2, T. e8—f8 und die Spiele standen gleich.

24. T. e2n.e4.

Damit gewinnt Weiß die Partie. Denn Schwarz muß sich jetzt gegen das drohende Abzugsschach decken. Der S. h5 aber angegriffen. Beide Gefahren können nicht abgewehrt werden.

24. S. h5—f4.

Auf T. e5n.d5 gewann 25. T. e4—e7+; auf D. c6n.d5 folgte 25. D. d3n.d5, T. e5n.d5 und 26. T. e4n.e8 mit siegreichem Spiel.

25. T. e4n.f4 + 25. K. h7—g7
26. T. f4—f6 gewinnt.

Nr. 24.

Königsspringerspiel.

Spanische Partie.

Weiß.	Schwarz.
C. M. C.	M. B.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. L. f1—b5	3. S. c6—d4.

Diese von Bird bevorzugte Vertheidigung ist nicht empfehlenswerth. Blackburne hat sie jedoch im Wiener Turnier 1873 mit gutem Erfolg gespielt.

4. S. f3n.d4 4. e5n.d4

5. d2—d3.

Denselben Zug hat Anderssen gegen Bird gemacht und gewonnen. Besser ist jedoch 0—0.

5. c7—c6

6. L. b5—c4 6. L. f8—c5

7. c2—c3.

Mit L. c4n.f7+, K. e8n.f7, 8. D. d1—h5+ konnte Weiß einen Bauer gewinnen. Ein viel hinterhaltigerer Angriff wird jedoch durch den gewählten Zug vorbereitet.

7. S. g8—f6.

Schwarz mußte hier d7—d5 spielen.

8. e4—e5 8. S. f6—d5.

Besser war auch jetzt noch d7—d5.

9. b2—b4 9. L. c5—b6

10. D. d1—b3 10. d4n.c3

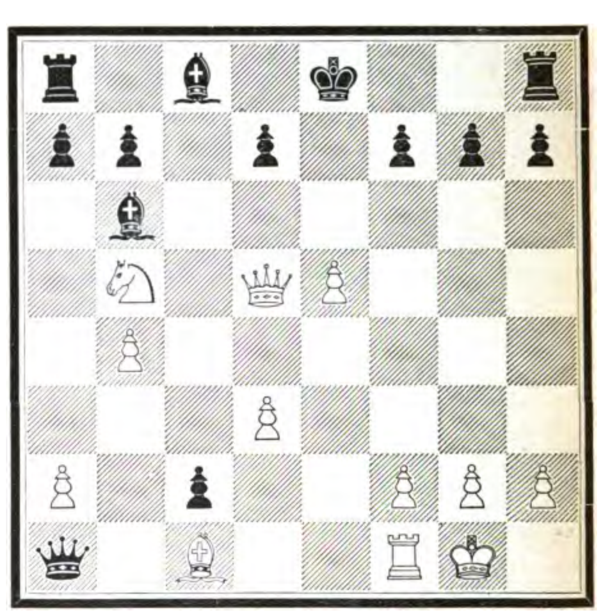
11. L. c4n.d5 11. c6n.d5

12. D. b3n.d5 12. D. d8—c7

13. 0—0 13. c3—c2

14. S. b1—a3 14. D. c7—c3

15. S. a3—b5 15. D. c3n.a1. Das Erhaschen des Thurms kostet Schwarz die Partie.



16. S. b5—d6 +	16. K. e8—d8
17. S. d6n.f7 +	17. K. d8—e8
18. S. f7—d6 +	18. K. e8—d8
19. L. c1—g5 +	19. K. d8—c7
20. S. d6—e8 +	20. K. c7---b8
21. D. d5—d6 +	21. L. b6—c7
22. D. d6n.c7 Matt.	

Nr. 25.

Königsspringerspiel.

Russische Partie oder Spiel des Petroff.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5

2. S. g1–f3 2. S. g8–f6

Auch diese Spielart, welche von den russischen Meistern Petroff und Jänisch zuerst erörtert wurde, gehört zu den sicheren Vertheidigungen. Schwarz richtet einen Gegenangriff auf den feindlichen Königsbauer.

3. S. f3n.e5 3. S. f6n.e4.

Unvortheilhaft. Am besten geschieht zuvörderst d7–d6.

4. D. d1–e2 4. D. d8–e7

5. D. e2n.e4 5. d7–d6.

Um den verlorenen Springer zurückzugewinnen.

6. d2–d4 6. f7–f6

7. f2–f4 7. S. b8–d7

8. S. b1–c3.

Früher konnte S. e5 sich nicht entfernen, weil D. e4 ungedeckt war.

8. d6n.e5.

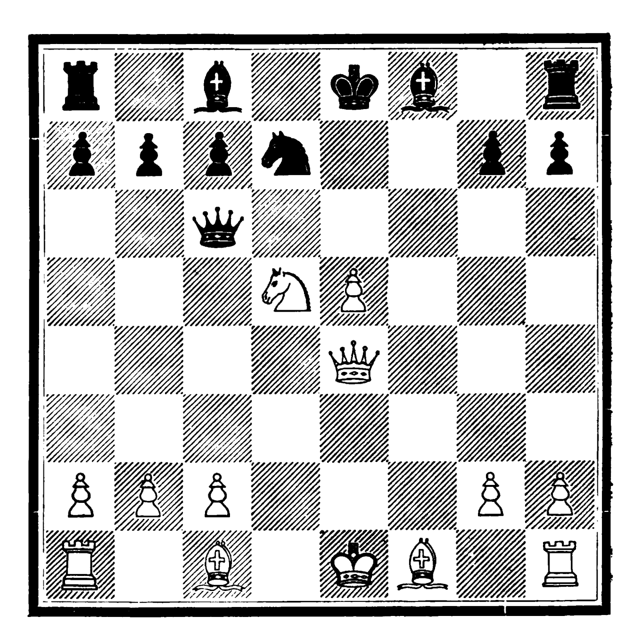
Schwarz mußte den Springer schlagen, weil sich dieser jetzt zurückziehen konnte.

9. S. c3–d5 9. D. e7–d6

10. d4n.e5 10. f6n.e5

11. f4n.e5 11. D. d6–c6.

Auf S. d7n.e5 würde 12. L. c1–f4 eine Figur erobern.



12. L. f 1—b 5.

Aehnliche Spielwendungen kommen oft vor. Die Dame c 6 kann den Läufer nicht schlagen, weil 13. S. d 5 n. c 7 + die Dame erobern würde.

12. D. c 4—c 5

13. L. c 1—e 3 — 13. D. c 5 n. b 5.

Die Dame hat jetzt keinen bessern Zug mehr.

14. S. d 5 n. c 7 + und gewinnt.

Nr. 26.

Königsspringerspiel.

Spiel des Petroff.

Gespielt im Frankfurter Meisterturnier 1887.

Weiß. Louis Paulsen.	Schwarz. Schallopp.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. g8—f6
3. S. f3n.e5	3. d7—d6

Die beste Fortsetzung.

4. S. e5—c4.

Der übliche Zug ist S. e5—f3 (A.) Weiß beabsichtigt den Springer über e3 vortheilhaft ins Spiel zu bringen, ein Plan der in dieser Partie auch mit gutem Erfolg durchgeführt wird.

	4. S. f6n.e4
5. d2—d4	5. d6—d5
6. S. c4—e3	6. L. c8—e6
7. L. f1—d3	7. f7—f5

Hierdurch wird die Position geschwächt.

8. 0—0	8. D. d8—h4

Auf f5—f4 folgte 9. S. e3n.d5, D. d8n.d5; 10. L. d3n.e4, D. d5n.e4; 11. T. f1—e1, gewinnt bald die Figur mit vorzüglicher Stellung zurück und behauptet den gewonnenen Bauer; der Zug D. d8—h4 ist aber ein verlorenes Tempo, wie sich gleich zeigt.

9. g2—g3	9. D. h4—f6
10. c2—c4	10. c7—c6.

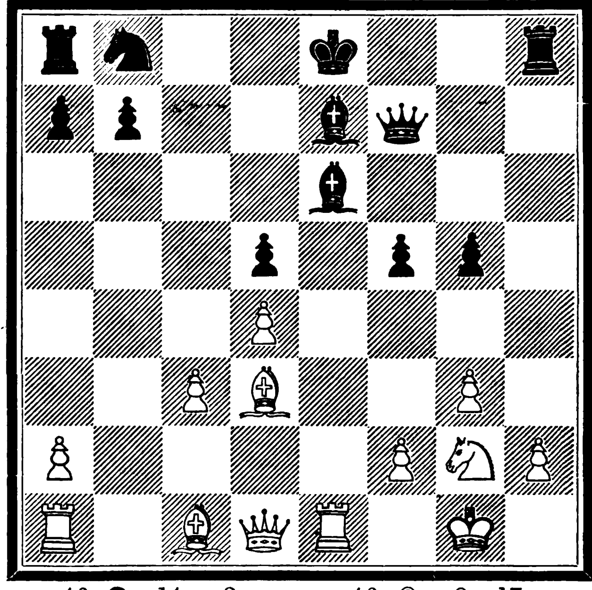
Auf D. f6n.d4 antwortete Weiß 11. c4n.d5, worauf der Läufer sich nach d7 zurückziehen mußte wegen des drohenden Verlustes der Dame durch L. d3—b5+, und dann verlor Schwarz durch 12. S. e3n f5 die Partie.

11. e4n.d5	11. c6n.d5
12. S. b1—c3	12. S. e4n.c3
13. b2n.c3	13. D. f6—f7

Hiedurch verliert Weiß wiederum ein wichtiges Tempo. Am besten geschah L. f8—d6, um möglichst schnell 0—0 folgen zu lassen. Denn der nächste Zug des Gegners mußte erwartet werden.

14. T. f1—e1	14. L. f8—e7
15. S. e3—g2	15. g7—g5.

Schwarz durfte nicht rochiren, weil dann 16. D. d1—e2 eine Figur gewann. Am besten geschah S. b8—c6.



16. D. d1—e2	16. K. e8—d7.

Auf L. c8—d7 folgte 17. L. c1n.g5.

17. T. a1—b1 | 17. T. a8—e8.

Auf b7—b6 geschah 18. L. d3—b5+, S. b8—c6; 19. L. b5n.c6+, K. d7n.c6; 20. D. e2n.e7+ und gewann.

18. T. b1n.b7 + | 18. K. d7—c8
19. L. c1—a3.

Schwarz gab hier mit Recht die Partie auf.

A.

4. S. e5—f3 | 4. S. f6n.e4
5. d2—d4 | 5. d6—d5
6. L. f1—d3 | 6. S. b8—c6

Die Spiele stehen gleich.

Nr. 27.

Königsspringerspiel.

Philidors Vertheidigung.

Weiß — Schwarz

Zukertort. — C. Vié.

(Zukertort spielte diese Partie gleichzeitig mit 7 andern, ohne Anblick des Schachbretts.)

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. S. g1—f3 | 2. d7—d6.

Dies ist der von dem berühmten französischen Schachmeister Philidor empfohlene Zug. Den Feststellungen der modernen Theorie zufolge, gilt S. b8—c6 als stärkere Fortsetzung.

3. d2—d4.

Noch stärker ist L. f1—c4. (Siehe A.)

3. L. c8—g4.

Ein schwacher Zug. Am besten geschieht e5n.d4; 4. S. f3n.d4, L. c8—d7.

4. d4n.e5 | 4. L. g4n.f3

5. D. d1n.f3.

Hier kann Weiß auch vortheihaft g2n.f3 spielen.

	5. d6n.e5
6. L. f1—c4	6. D. d8—d7
7. 0—0	7. S. b8—c6
8. L. c1—e3	8. L. f8—d6
9. S. b1—c3	9. S. c6—a5

Sehr mangelhaft. Am besten geschah S. g8—f6, um bald nach der Königsseite zu rochiren.

10. L. c4—b5	10. S. a5—c6.

Offenbar hat Schwarz ein wichtiges Tempo verloren. Der Zug c7—c6 war sehr gefährlich, weil der Läufer sich zurückzog und später ein Thurm die d Reihe besetzte.

11. T. a1—d1	11. S. g8—e7
12. D. f3—g3	12. 0—0
13. f2—f4	13. f7—f6

Minder nachtheilig war e5n.f4; 14. L. e3n.f4, L. d6n.f4; 15. T. d1n.d7, L. f4n.g3, 16. h2n.g3, T. a8—c8; 17. S. c3—d5 und Weiß steht auch in diesem Falle gut.

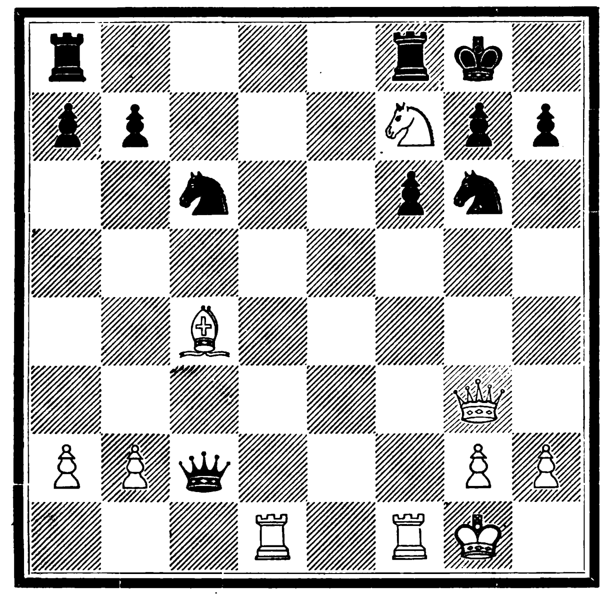
14. S. c3—d5.

Viel stärker war L. b5—c4+, K. g8—h8; 15. f4—f5.

	14. e5n.f4
15. L. e3n.f4	15. S. e7—g6
16. L. f4n.d6	16. c7n.d6
17. S. d5—e3	17. D. d7—e7
18. S. e3—f5	18. D. e7n.e4
19. S. f5n.d6	19. D. e4n.c2.

In Folge dieses Zuges mußte Schwarz die Partie verlieren. Bessere Vertheidigung gewährte D. e4—e7.

20. L. b5—c4+	20. K. g8—h8
21. S. d6—f7+	21. K. h8—g8



22. T. d1—c1.

Man muß berücksichtigen, daß Zukertort ohne Anblick des Schachbretts spielte, sonst würde ihm das folgende elegante Schlußspiel nicht entgangen sein: S. f7—e5+, K. g8—h8; 23. S. e5n.g6+, D. c2n.g6 am besten; 24. D. g3n.g6, h7n.g6 25. T. f1—f3 und erzwingt Matt in zwei Zügen.

	22. D. c2—d2
23. S. f7—e5 +	23. K. g8—h8
24. S. e5n.g6 +	24. h7n.g6
25. D. g3n.g6	25. S. c6—e5
26. D. g6—f5	26. D. d2—d4+
27. D. f5—f2	27. T. a8—d8

Die Partie wurde jetzt als unentschieden abgebrochen.

A.

3. L. f1—c4	3. f7—f5

Diese Fortsetzung ist für Schwarz unvortheilhaft, wenn Weiß richtig antwortet. Am besten geschieht L. c8—g4 oder L. f8—e7.

4. d2—d4	4. f5n.e4
5. S. f3n.e5	5. d6n.e5
6. D. d1—h5 +	6. K. e8—d7. am besten.
7. D. h5—f5 +	7. K. d7—c6
8. D. f5n.e5	8. a7—a6.

Um D. e5—b5+ zu verhindern.

9. d4—d5+	9. K. c6—b6
10. L. c1—e3+	10. L. f8—c5 Am besten. Auf

c7—c5 gewinnt 11. d5n.c6+ in wenigen Zügen.

11. L. e3n.c5+	11. K. b6n.c5
12. b2—b4+	12. K. c5n.b4.

Auf K. c5n.c4 gewinnt 13. D. e5n.e4+; auf K. c5—b6 gewinnt 13. D. e5—d4+.

13. S. b1—d2	13. D. d8—f6
14. T. a1—b1+	14. K. b4—a4
15. c2—c3	15. a6—a5.

Auf D.f6n.e5 folgt 16. T.b1—b4+ und 17.S.d2—b3 oder —b1 Matt.

16. L. c4—b5+ und setzt sehr bald Matt.

Nr. 28.

Königsspringerspiel.

Englische Spielart.

Gespielt im Frankfurter Meisterturnier 1887.

Weiß	Schwarz
S. Alapin.	M. Harmonist.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. g1—f3	2. S. b8—c6
3. c2—c3.	

Eine sichere Eröffnung, die in England recht beliebt ist.

	3. d7—d5 am besten.
4. D. d1—a4	4. f7—f6.

Diese im Königsspringerspiel sonst unvortheilhafte Vertheidigung gilt hier als wohl anwendbar.

5. L. f1—b5	5. S. g8—e7
6. e4n.d5	6. D. d8n.d5
7. 0—0.	7. L. c8—e6
8. d2—d4	8. e5n.d4
9. c3n.d4	9. 0—0—0
10. S. b1—c3	10. D. d5—f5

Besser scheint D. d5—h5 zu sein.

11. L. c1—e3	11. g7—g5

Hiedurch soll Gegenangriff eingeleitet und dem L. g7 Gelegenheit zur Entwicklung geboten werden.

12. T. f1—c1	12. h7—h5
13. b2—b4.	

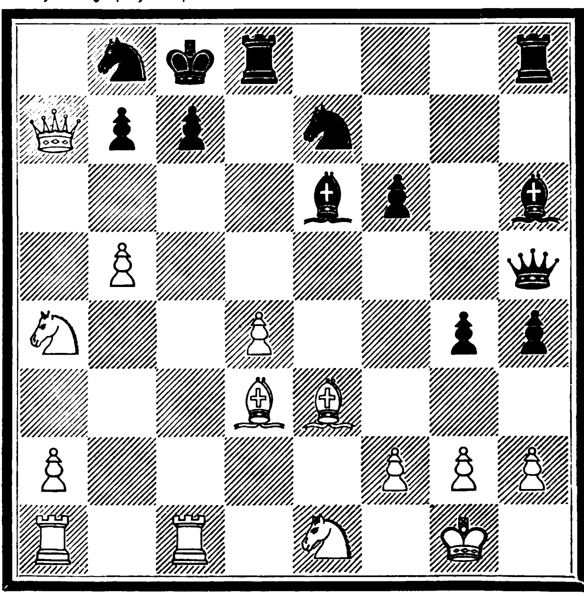
Gegenseitiger Bauernsturm.

	13. h5—h4
14. S. f3—e1	14. g5—g4
15. L. b5—d3	15. D. f5—h5
16. b4—b5	16. S. c6—b8
17. D. a4n.a7	17. L. f8—h6.

Schwarz hat bereits keine genügende Vertheidigung mehr.

18. S. c3—a4.

Dieser Zug enthüllt die Hoffnungslosigkeit der Lage, in der Schwarz sich befindet.



	18. T. d8—d6
19. S. a4—b6 +	19. T. d6n.b6
20. D. a7n.b6	20. c7—c6. Viel

besser war S. e7—c6.

21. b5n.c6	21. S. e7n.c6
22. T. a1—b1	22. D. h5—f7.

Um den Bauer b7 zu decken.

23. L. d3—a6.

Jetzt gab Schwarz mit Recht die unhaltbare Partie auf.

Nr. 29.

Königsläuferspiel.

Berliner Partie.

Weiß	Schwarz
1. e2–e4	1. e7–e5
2. L. f1–c4.	

Mit diesem Zuge beginnt das Königsläuferspiel, eine sichere Eröffnung, die neuerdings nur selten gespielt wird weil der Zug 2. S. g1—f3 stärkeren Angriff verschafft.

2. S. g8–f6

Dieser sofortige Gegenangriff, Berliner Partie genannt, ist die beste Fortsetzung.

3. S. g1—f3	3. S. b8—c6.

Am besten geschieht hier S. f6 n. e4.

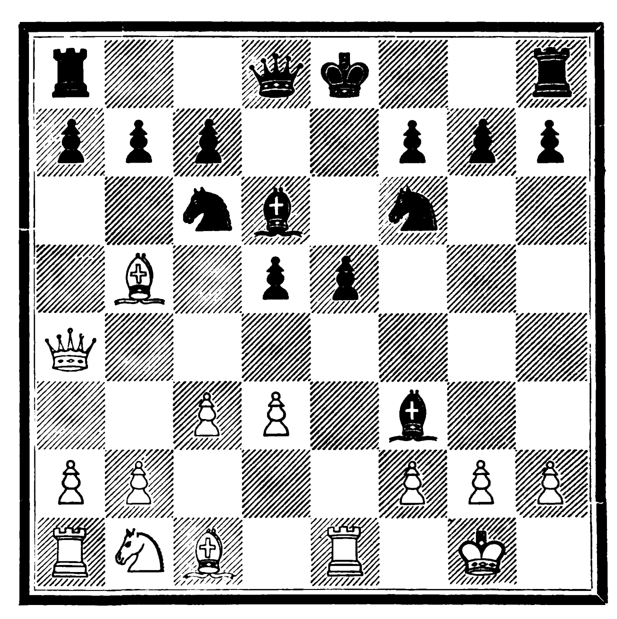
	3. S. f6 n. e4
4. d2—d3 am besten.	4. S. e4–f6
5. S. f3 n. e5	5. d7—d5
6. L. c4—b3	6. L. f8—d6
7. d3—d4	7. 0—0
8. 0—0.	

Die Spiele stehn ungefähr gleich.

4. 0—0	4. S. f6 n. e4
5. c2—c3. Nicht korrekt; jedoch recht hinterhaltig	
	5. d7—d5
6. L. c4—b5	6. L. f8—d6
7. d2—d3	7. S. e4—f6
8. T. f1—e1	8. L. c8—g4
9. D. d1—a4.	

Auf S. f3 n. e5 folgte L. d6 n. e5 und nach 10. T. e1 n. e5+, K. e8—f8; denn sehr schlecht wäre L. g4 n. d1 wegen 10. S. e5 n. c6+.

9. L. g4n.f3. Ein sehr starker, schöner Zug.



10. L. b5n.c6+	10. b7n.c6
11. D. a4n.c6+	11. D. d8—d7

Eine Falle. Anfänger mögen den Schluß wohl beachten.

12. D. c6n.a8+	12. K. e8—e7
13. D. a8n.h8	13. D. d7—g4
14. g2—g3	14. D. g4—h3 und

erzwingt Matt.

Nr. 30.

Königsläuferspiel.

Gambit in der Rückhand.

Weiß	Schwarz
M. D.	D. Klark.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. L. f1—c4	2. f7—f5

Dies Spiel heißt vorzugsweise Gambit in der Rückhand. Bei richtiger Fortsetzung hat Weiß das bessere Spiel.

3. S. g1—f3.

Besser ist d2—d3.

3. f5n.e4

Ein Fehler. Der richtige Zug war S. b8—c6.

4. S. f3n.e5	4. S. g8—f6.

Schlecht wäre: 4. d7—d5

5. D. d1—h5 +	5. g7—g6
6. S. e5n.g6	6. S. g8—f6
7. D. h5—e5 + gewinnt.	

5. S. e5—f7	5. D. d8—e7
6. S. f7n.h8	6. d7—d5
7. L. c3—e2.	

Hier durfte L. c4n.d5 nicht geschehen, weil dann L. c8—g4 die Partie gewinn.

	7. S. b8—c6
8. L. e2—h5+	8. g7—g6
9. S. h8n.g6	9. h7n.g6
10. L. h5n.g6+	10. K. e8—d8
11. d2—d3.	

Besser war d2—d4. Weiß mußte den Verlust der Dame durch L. c8—g4 verhüten. Auf 12. 0—0 konnte D. e7—g7 und nach L. g6—h5; 13. L. c8—h3 folgen, wodurch Schwarz die Qualität gewann.

11. S. c6—e5.

Dieser gefährliche Zug konnte nicht geschehen, wenn Weiß 11. d2—d4 spielte.

12. L. g6—h5 | 12. e4n.d3

13. c2n.d3

Weiß hätte hier besser rochirt, obwohl alsdann eine Figur verloren ging z. B.

13. 0—0 | 13. d3n.c2

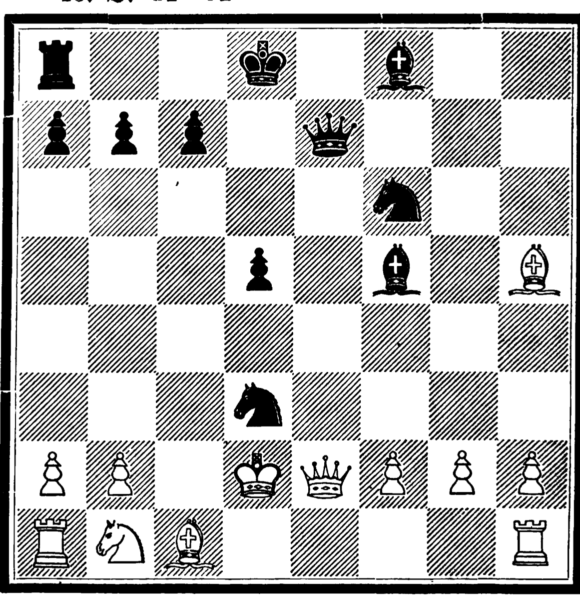
14. D. d2n.c2 | 14. S. f6n.h5

Und hatte mit einem Thurm und drei Freibauern gegen zwei Figuren das bessere Spiel.

13. S. e5n.d3+

14. K. e1—d2 | 14. L. c8—f5

15. D. d1—e2



15. S. f6—e4+
16. K. d2—d1.

Auf K. c2n.d3, gewann S. e4—g3+ die Dame.

16. S. e4n.f2+

17. K. d1—d2	17. L. f8—h6+
18. K. d2—c3	18. D. e7—b4+
19. K. c3—c2	19. S. d3—e1 Matt.

Nr. 31.

Königsläuferspiel.

Berliner Partie.

Weiß	Schwarz
Dr. Friedjung.	Bauer.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. L. f1—c4.	2. S. g8—f6.

Diese Vertheidigung, Berliner Partie genannt, weil sie von Berliner Meistern zuerst eingeführt wurde, ist, wie bereits erwähnt, die stärkste und verdient den Vorzug vor der Philidor'schen L. f8—c5.

3. d2—d3. Am besten.

	3. L. f8—c5
4. L. c1—e3	4. L. c5n.e3
5. f2n.e3	5. d7—d5
6. e4n.d5	6. S. f6n.d5
7. D. d1—f3	7. c7—c6
8. e3—e4	8. S. d5—f4
9. g2—g3	9. S. f4—e6
10. D. f3—f5.	

Ein mangelhafter Zug. Die Dame bringt zu frühzeitig vor.

10. 0—0

Schwarz läßt absichtlich den Königsbauer einstehen.

11. D. f5n.e5 — 11. S. e6—d4

12. L. c4—b3.

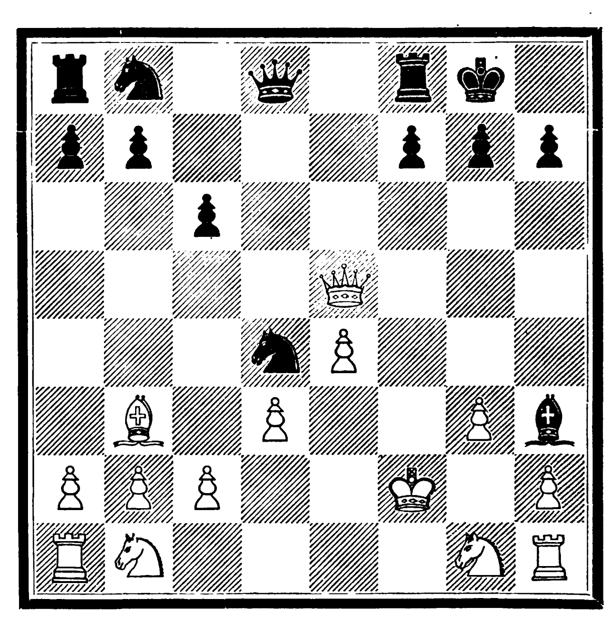
Um S. d4n.c2+ zu verhindern.

12. L. c8—h3

Ein schöner entscheidender Zug. Der Läufer droht nach g2 zu gehen und der Thurm h1 zu erobern.

13. K. e1—f2.

Wenn S. g1 den Läufer h3 schlug, eroberte S. d4—f3+ die Dame.



13. D. d8—b6.

Und gewinnt.

Nr. 32.

Königsläuferspiel.

Gambit in der Rückhand.

Weiß	Schwarz
Dr. Friedjung.	J. H. Bauer.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. L. f1—c4	2. f7—f5.
3. L. c4—b3.	

Am besten geschieht d2—d3. Der Rückzug des Läufers ist ein verlorenes Tempo. Mangelhaft ist auch L. c4n.g8, um nach T. h8n.g8, 4. D. d1—h5+ folgen zu lassen. Schwarz spielt dann g7—g6 und hat eine vorzügliche Stellung.

	3. S. g8—f6
4. e4n.f5.	

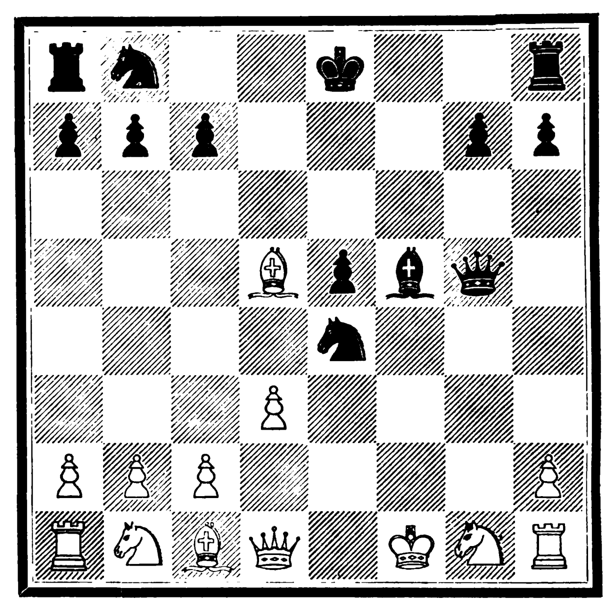
Hiedurch giebt Weiß dem Gegner Gelegenheit zur vortheilhaftesten Entwicklung. Der Gambitbauer kann nicht behauptet werden.

	4. d7—d5
5. g2-g4	5. L. f8—c5
6. g4—g5	6. L. c5n.f2+

Ein wohlberechnetes Figurenopfer.

7. K. e1n.f2	7. S. f6—e4+
8. K. f2—f1	8. D. d8n.g5
9. L. b3n.d5	9. L. c8n.f5
10. d2—d3.	

Entscheidender Fehler. Der Zug h2—h4 war jedenfalls besser.



10. L. f5—h3.+

Dieses zweite Figurenopfer öffnet dem Thurm h8 die f-Reihe und verschafft Schwarz den Sieg. Bauer spielt den Schluß meisterhaft.

11. S. g1n.h3 — 11. T. h8—f8+
12. L. c1—f4.

Auf K. f1—e1 folgte D. g5—h4+ und Matt in wenigen Zügen.

12. T. f8n.f4+
13. S. h3n.f4 — 13. D. g5n.f4+
14. K. f1—g2.

Auf jeden anderen Zug folgt sofortiges Matt.

14. D. f4—f2+

15. K. g2—h3	15. S. e4—g5 +
16. K. h3—g4	16. D. f2—f4+
17. K. g4—h5	17. g7—g6+
18. K. h5—h6	18. S. g5—e6+
19. K. h6n.h7	19. D. f4—f7+
20. K. h7—h6	20. D. f7—g7 Matt.

Nr. 33.

Königsläuferspiel.

Berliner Partie.

Weiß	Schwarz
Gallperine.	Dorrer.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. L. f1—c4	2. S. g8—f6.
3. S. b1—c3.	

Der Zug d2—d3 gilt als bessere Fortsetzung.

3. S. f6n.e4

Nicht empfehlenswerth, weil Weiß 4. L. c4n.f7+ und nach K. e8n.f7; 5. S. c3n.e4, d7—d5; 6. D. d1—h5+ K. f7—g8 7. S. e4—g3 mit Vortheil spielen kann.

4. D. d1—h5.

Dieser Zug ist nicht so gut, wie der vorher angegebene.

	4. S. e4—d6
5. L. c4—b3	5. L. f8—e7.

Schwarz giebt absichtlich den Bauer e5 auf, der durch S. b8—c6 vertheidigt werden konnte.

6. S. g1—f3	6. 0—0
7. S. f3n.e5	7. L. e7—f6
8. d2—d4	8. g7—g6.

Infolge dieses Fehlzuges, den Weiß geschickt benutzt verliert Schwarz die Partie.

9. S. e5n.g6	9. h7n.g6
10. D. h5n.g6 +	10. L. f6—g7
11. L. c1—g5. Entscheidend.	
	11. D. d8—e8+ Erzwungen.
12. K. e1—d1	12. S d6—f5.

Schwarz muß eine Figur wieder aufgeben; denn es drohte T. h1—e1, ebenso L. g5—f6.

13. D. g6—h5. Weiß nimmt den angebotenen Springer nicht, weil es ihm möglich erscheint, das Matt auch ohne Rückgewinn der Figur zu erzwingen.



13. d7—d5.

Es drohte Verlust der Dame durch T. h1—e1.

14. S. c3n.d5	14. D. d8—c6
15. T. h1—e1	15. L. c8—e6

Auch S. b8—d7 half nicht mehr, weil 16. S. d5—e7+ S. f5n.e7 17. T. e1n.e7 gewann.

16. S. d5—f6+	16. L. g7n.f6
17. L. g5n.f6	17. S. f5—g7
18. D. h5—g5	18. L. e6—g4+
19. K. d1—d2 und gewinnt.	

Nr. 34.

Wiener Partie.

In Oberhessen 1887 gespielt.

Weiß	Schwarz
N. Mannheimer.	M. Edle.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. S. b1—c3.	

In dieser Spielart, welche Wiener Partie genannt wird, beginnt Weiß scheinbar mit einem Vertheidigungszuge; in der That aber bietet sich ihm häufig Gelegenheit später mit wichtigem Tempogewinn zum Angriff überzugehen.

2. S. g8—f6.

Sehr gut ist auch S. b8—c6.

3. f2—f4	3. d7—d5
4. f4n.e5.	

Am besten geschah hier d2—d3.

	4. S. f6n.e4
5. S. g1—f3	5. L. f8—b4
6. L. f1—e2.	

Wohl der beste Zug, der jetzt geschehen kann. Weiß bereitet damit 0—0 vor.

6. c7—c6

7. 0—0	7. D. d8—b6+
8. d2—d4	8. S. e4n.c3
9. b2n.c3	9. L. b4n.c3
10. L. c1—a3.	

Weiß hat beim siebenten Zuge den jetzt sich ergebenden Verlust der Qualität wohl erwogen; denn der Zug L. c1—a3 gewährt starken Angriff. Der Läufer verhindert auf a3 die Rochade.

	10. L. c3n.a1
11. D. d1n.a1	11. L. c8—g4.

Unvortheihaft. Schwarz mußte jetzt L. c8—e6 spielen.

12. S. f3—g5.

Ein unerwarteter, schöner Zug. Weiß giebt den L. e2 preis. Den Grund legen die nächsten Züge dar.

	12. L. g4n.e2
13. T. f1n.f7.	

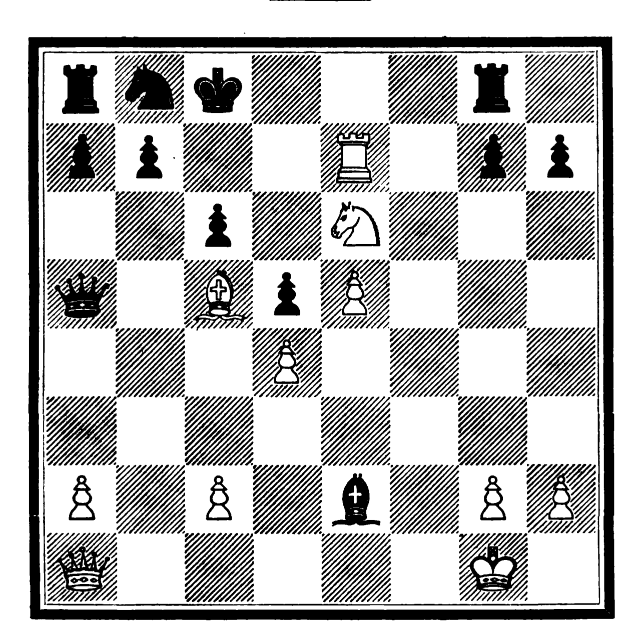
Damit droht Weiß 14. T. f7—e7+ folgen zu lassen, und nach K. e7—d8 durch 15. S. g5—f7+ den verlorenen Thurm mit siegreicher Stellung zurückzugewinnen.

	13. T. h8—g8
14. T. f7—e7+	14. K. e8—d8
15. S. g5—e6 +	15. K. d8—c8
16. L. a3—c5	

Durch T. e7—c7+ konnte Weiß die Dame erobern. Schwarz behielt jedoch dann zwei Thürme und eine Figur gegen die Dame.

16. D. b6—a5.

Die Dame muß das Feld c7 gedeckt halten.



17. D. a1—c3.

Ein schöner Zug. Weiß stellt die Dame ein, da auf D. a5n.c3; 18. T. e7—c7 mattsetzen würde.

17. T. g8—f8.

Matt auf f1 drohend.

18. S. e6n.f8	18. D. a5n.c3
19. T. e7—e8 +	19. K. c8—c7
20. S. f8—e6 +	20. K. c7—d7
21. T. e8—e7 +	21. K. d7—c8
22. T. e7—c7. Matt.	

Weiß hat vortrefflich gespielt.

Nr. 35.

Königsspringer Gambit.

Greco.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4.	

Mit diesem Zuge beginnt das Königsgambit. Weiß giebt den Bauer f4 preis, um möglichst bald mit d2—d4 das Centrum einzunehmen und dann mit vorzüglicher Entwicklung der Streitkräfte den verlorenen Bauer zurückzugewinnen.

2. e5n.f4.

Damit nimmt Schwarz das Gambit an.

3. S. g1—f3.

Dieser Zug geschieht zur Abwehr des Schachs, das Dame d8 auf h4 zu bieten droht. Der Zug 3. S. g1—f3 leitet das Königspringergambit ein. Ebenso stark ist jedoch auch 3. L. f1—c4, mit welchem Zuge das Königsläufergambit beginnt.

3. g7—g5.

Diese sofortige Deckung des Bauers f4, den man Gambitbauer nennt, ist der beste Zug, den Schwarz jetzt machen kann.

4. L. f1—c4.

Dieser Zug ist neben h2—h4 die beste Fortsetzung.

4. g5—g4.

Ueber L. f8—g7 siehe das folgende Spiel.

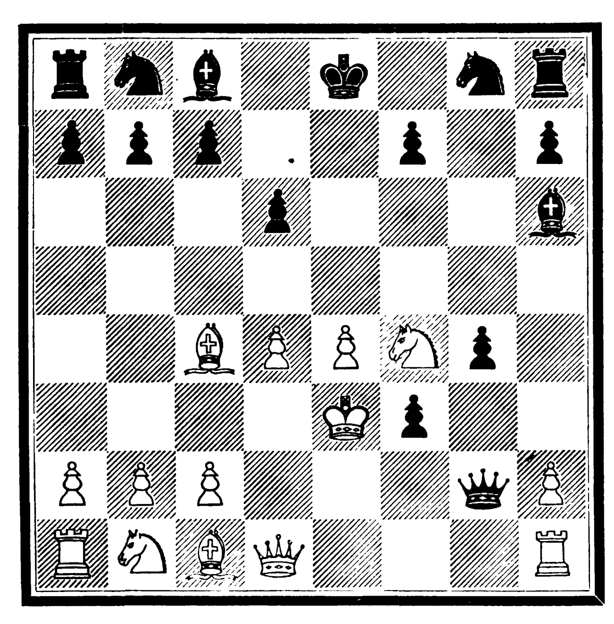
5. S. f3—e5	5. D. d8—h4+
6. K. e1—f1	6. S. g8—h6
7. d2—d4	7. d7—d6
8. S. e5—d3	8. f4—f3
9. g2—g3	9. D. h4—h3+

10. K. f1—f2	10. D. h3—g2+
11. K. f2—e3	11. S. h6—g8.

Schwarz sieht jetzt, daß Weiß durch S. d3—f4 mit dem nächsten Zuge die Dame erobern würde und hofft sie, durch das nachfolgende Verfahren zu sichern, allerdings eine Verrechnung.

12. S. d3—f4	12. L. f8—h6

Der Läufer fesselt den Springer; die Dame wird aber nicht gerettet.



13. L. c4—f1	13. D. g2n.h1
14. L. f1—b5+	

Und erobert durch dieses Abzugschach die Dame.

Nr. 36.

Königspringergambit.

Greco.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. L. f1—c4	4. L. f8—g7
5. d2—d4	5. d7—d6
6. S. b1—c3	6. c7—c6

Diese Philidorsche Vertheidigung ist nicht zu empfehlen.

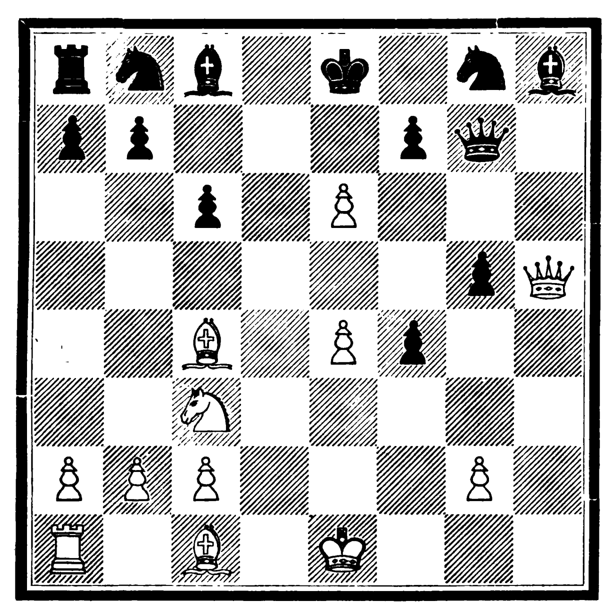
7. h2—h4	7. h7—h6
8. h4n.g5	8. h6n.g5
9. T. h1n.h8	9. L. g7n.h8
10. S. f3—e5.	

Mit diesem Springeropfer, das jedoch unkorrekt, ist wird eine geniale Angriffscombination eingeleitet.

	10. d6n.e5
11. D. d1—h5.	

Die Dame greift den Läufer h8 an und droht gleichzeitig Matt auf f7.

	11. D. d8—f6
12. d4n.e5	12. D. f6—g7
13. e5—e6.	



13. S. g8—f6

14. e6n.f7+ 14. K. e8—f8

Schwarz mußte den Kön'g auf e7 stellen.

15. L. c1n.f4.

Weiß läßt absichtlich die Dame einstehen.

15. S. f6n.h5

16. L. f4—d6. Matt.

Wenn Schwarz 15. g5n.f4 spielte, setzte 16. D. h5—c5 Matt.

37.

Königsspringergambit.

Weiß.	Schwarz.
Thorold.	Schallopp.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. S. g8—f6.

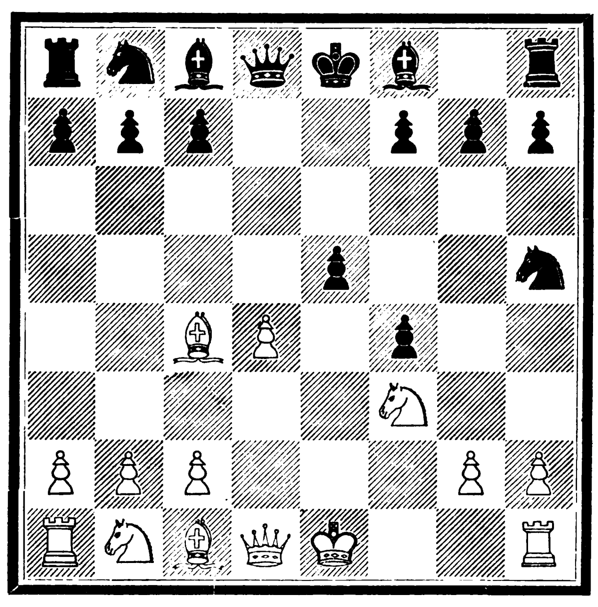
Eine ganz unregelmäßige Vertheidigung, die jedoch keinesweges so schlecht ist wie sie aussieht. Bei gegenseitig richtiger Fortsetzung gleichen die Spiele sich aus.

4. e4—e5	4. S. f6—h5
5. d2—d4.	

Besser geschieht hier L. f1—e2, um auf g7—g5; 6. S. f3n.g5 zu spielen.

	5. d7—d6
6. L. f1—c4	6. d6n.e5

Entscheidender Fehler. Schwarz mußte jetzt g7—g5 spielen. Die Stellung ist für Anfänger lehrreich.



7. L. e4n.f7+	7. K. e8n.f7
Sehr richtig.	
8. S. f3n.e5+	8. K. f7—g8
9. D. d1n.h5	9. g7—g6
10. D. h5—f3	10. L. c8—e6

Auf D. d8n.d4; würde 11. D. f3—b3+, K. g8—g7; 12. D. b3—f7+, K. g7—g6 13. L. c1n.f4+ gewinnen.

11. D. f3n.f4	11. S. b8—d7
12. 0—0	12. L. f8—d6
13. S. b1—c3	13. L. e6—c4
14. L. c1—e3	14. D. d8—e7.

Auf L. c4n.f1 würde 15. D. f4—f7 mattsetzen.

15. T. f1—e1	15. b7—b5

16. D. f4—e4 16. T. a8—f8
17. S. c3—d5 17. D. e7—e8.

Auf L. c4n.d5 würde 18. D. e4n.d5+, K. g8—g7; 19. L. e3—h6+, K. g7n.h6; 20. S. e5—g4+ die Dame gewinnen.

18. S. e5n.d7.

Sehr gut gespielt. Weiß läßt absichtlich die Dame einstehen.

18. D. e8n.d7.

Auf D. e8n.e4 würde 19. S. d5—f6+ gewinnen.

19. L. e3—h6 19. D. d7—f7.

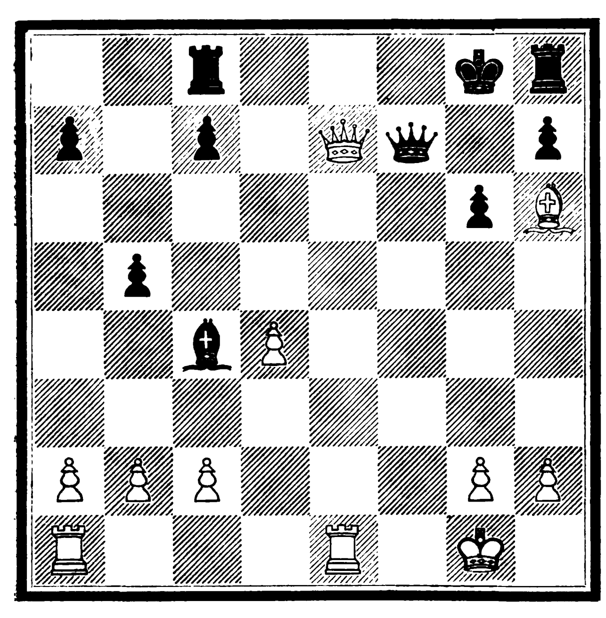
Auf L. d6n.h2+; 20. K. g1n.h2, L. c4n.d5 würde 21. D. e4—e7 gewinnen.

20. S. d5—e7+.

Auf L. h6n.f8 würde L. c4n.d5 folgen.

20. L. d6n.e7

21. D. e4n.e7 21. T. f8—c8



22. b2—b3.

Entscheidend. Weiß muß gewinnen, sobald der Läufer c4 sich zurückzieht.

	22. L. c4—d5
23. T. e3—e5	23. c7—c6
24. T. a1—f1.	

Und gewinnt. — Schwarz ist jetzt genöthigt D. f7n. e7 zu spielen, worauf T. e5n. e7 folgt, drohend auf g7 matt zu setzen. Dagegen giebt es keinen Widerstand mehr.

Nr. 38.

Königsspringer Gambit.

Gambit des Allgaier.

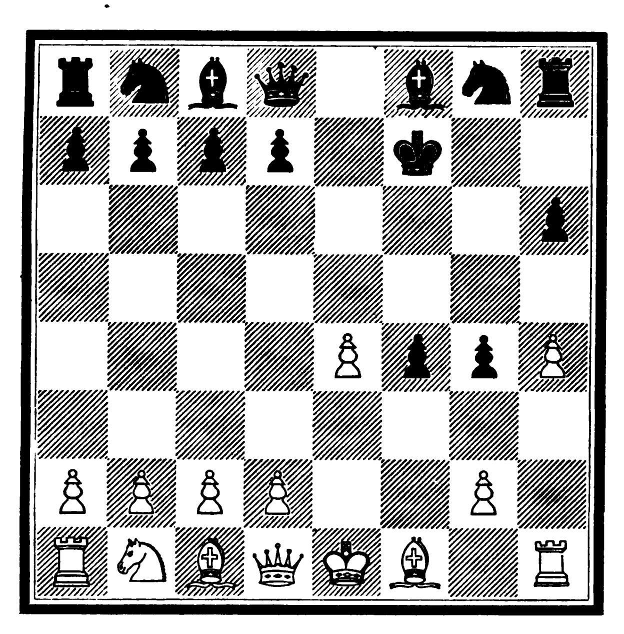
Weiß		Schwarz	
1.	e2—e4	1.	e7—e5
2.	f2—f4	2.	e5n.f4
3.	S. g1—f3	3.	g7—g5
4.	h2—h4	4.	g5—g4
5.	S. f3—g5.		

Weiß verliert in Folge dieses Zuges zwar eine Figur; es wird ihm jedoch Gelegenheit zu überaus heftigem Angriff gegeben. Diese Spielart heißt Allgaiergambit.

5. h7—h6

Noch stärker ist d7—d5, um erst später h7—h6 folgen zu lassen. Sehr mangelhaft ist f7—f6.

6.	S. g5n.f7	6.	K. e8n.f7



In dieser Stellung hat Schwarz eine Figur mehr; allein sein König befindet sich in sehr bedenklicher Lage. Bei vorsichtiger Vertheidigung muß das Uebergewicht der Figur auf die Dauer den Sieg erzwingen. In der praktischen Partie wird aber Weiß sehr häufig gewinnen, weil die richtigen Vertheidigungszüge nicht leicht zu finden sind.

7. d2—d4.

Diese von dem Engländer Thorold zuerst eingeführte Fortsetzung ist stärker und hinterhaltiger als L. f1—c4+ Als unvortheilhaft muß aber D. d1n.g4 bezeichnet werden, wie folgende Ausführung zeigt:

7. T. d1n.g4	7. S. g8—f6 am besten.
8. T. g4n.f4	8. L. f8—d6

Dieser von Horny zuerst angegebene Zug schlägt den Angriff vollständig zurück.

9. D. f4—f2	9. K. f7—g7
10. S. b1—c3	10. T. h8—f8

Und Schwarz behauptet die Figur.

	7. d7—d5
8. L. c1n.f4	8. d5n.e4
9. L. f1—c4+	9. K. f7—g7
10. S. b1—c3	10. S. g8—f6
11. D. d1—e2	11. S. b8—c6

Unvortheilhaft wäre D. d8n.d4, weil der Bauerngewinn den Tempoverlust nicht aufwiegen würde. Besser wäre jedoch L. f8—d6.

12. 0—0—0	12. L. f8—e7
13. S. c3n.e4	13. T. h8—f8
14. L. f4—e5	14. D. d8—e8 Um L. e5 schlagen zu können.
15. T. h1—f1	15. S. c6n.e5
16. d4n.e5	16. S. f6n.e4
17. D. e2n.e4.	

Noch immer hat Schwarz eine Figur mehr. Dennoch ist die Partie bereits unhaltbar.

	17. L. c8—d7.

Sofort entscheidender Fehler.

18. L. c4—d3	18. T. f8—h8. Erzwungen
19. e5—e6.	

Und gewinnt. — Auf L. d7n.e6 folgt nicht sofort 20. D. d4n.e6, worauf Schwarz mit L. e7—g5+ die Partie gewinnen würde; sondern zuerst 20. D. e4—e5+ ꝛc.

Nr. 39.

Königsspringergambit.

Gambit des Allgaier.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. h2—h4	4. g5—g4
5. S. f3—g5	5. h7—h6
6. S. g5n.f7	6. K. e8n.f7
7. d2—d4	7. f4—f3

Diese Vertheidigung, welche die Fortsetzung des Angriffs auf der f Reihe zu hindern sucht, ist nachtheilig, weil hierdurch das weiße Centrum sehr stark wird.

8. g2n.f3 — 8. g4—g3 Besser ist hier L. f8—e7.

9. f3—f4 — 9. h6—h5. Um D. d1—h5+ zu verhindern.

10. D. d1—f3.

Hier mußte zuvörderst L. f1—c4+ geschehen.

	10. d7—d5
11. D. f3n.g3	11. d5n.e4
12. L. f1—c4+	12. L. c8—e6

Auf K. f7—e7 würde D. g3—g5+ baldiges Matt erzwingen.

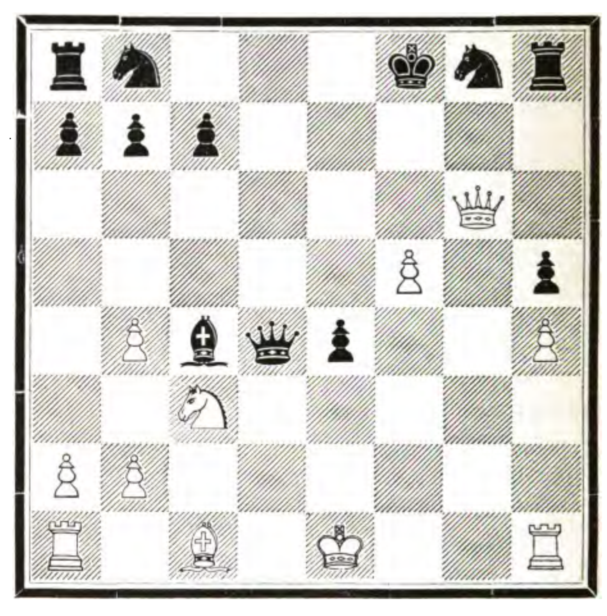
13. f4—f5 — 13. L. f8—b4+

Um dem Könige ein Rückzugsfeld zu verschaffen. Auf L. e6n.c4 würde 14. D. g3—g6+, K. f7—e7 und 15. L. c1—g5+ gewinnen.

14. c2—c3	14. L. e6n.c4
15. D. g3—g6+	15. K. f7—f8
16. c3n.b4	16. D. d8n.d4

17. S. b1—c3 17. L. c4—f7.

Hier konnte Schwarz wohl besser D. d4—g7 spielen, wodurch Abtausch der Damen erzwungen wurde. Dieser Abtausch war hier wichtiger als Behauptung des Bauern e4.



18. D. g6—g5 18. S. b8—c6
19. L. c1—e3 19. D. d4—f6
20. L. e3—c5+ 20. S. c6—e7
21. S. c3n.e4.

Wohl der beste Zug der jetzt geschehen konnte. Denn obwohl nun Damentausch erfolgt, erhält Weiß eine vorzügliche Entschädigung durch zwei vorgerückte gebundene Bauern.

21. D. f6n.g5

22. h4n.g5 — 22. b7—b6.

Nothwendig, weil Verlust einer Figur durch f5—f6 drohte.

23. L. c5—d4 — 23. S. e7n.f5. Ein Fehler. Am besten geschah T. h8—h7, um auf g5—g6 eine Figur gegen die Bauern zu geben.

24. L. d4n.h8 — 24. T. a8—e8

25. 0—0.

Infolge dieses Zuges, den Schwarz übersehen hat, rettet Weiß den Springer und behauptet nun den mit dem 24. Zuge eroberten Thurm.

	25. T e8n.e4
26. T. f1n.f5	26. S. g8—e7
27. T. f5—f2	27. S. e7—g6
28. L. h8—c3	28. T. e4—g4+
29. T. f2—g2	29. T. g4—e4

Schwarz hofft die Partie unentschieden zu machen.

30. T. a1—f1	30. S. g6—f4
31. g5—g6 und gewinnt.	

Nr. 40.

Königspringergambit.

Gambit Allgaier-Kieseritzki

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. h2—h4	4. g5—g4
5. S. f3—e5.	

Diese ersten Züge bilden das Allgaier-Kieseritzkigambit.

5. L. f8—g7.

Diese Vertheidigung, welche als die beste betrachtet werden kann, ist von Louis Paulsen zuerst angegeben worden.

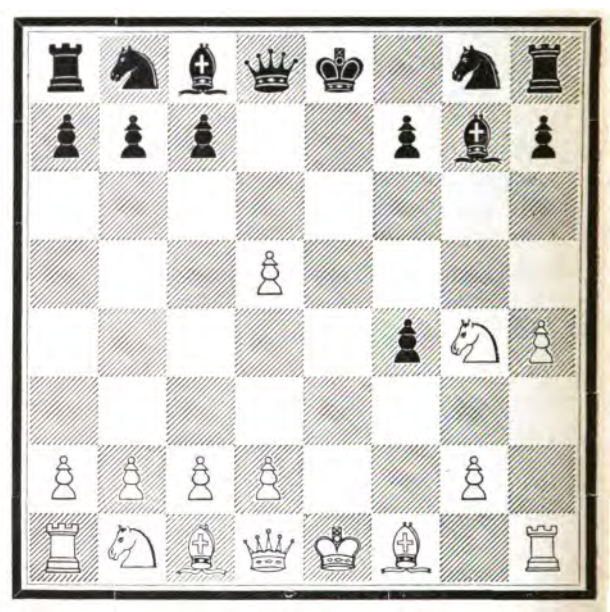
6. S. e5n.g4.

Am besten geschieht d2—d4.

6. d7—d5

7. e4n.d5.

Entscheidender Fehler. Weiß muß hier S. g4—f2 spielen.



7. D. d8-e7+

8. K. e1—f2.

Auf D. d1—e2 oder L. f1—e2 gewinnt Schwarz du L. c8n.g4 eine Figur.

	8. L. g7—d4+
9. K. f2—f3	9. L. c8n.g4+
10. K. f3n.g4	10. S. g8—f6+
11. K. g4—h3 am besten.	11. D. e7—d7+
12. K. h3—h2	12. S. f6—g4+
13. K. h2—h3	13. S. g4—f2+

Erobert die Dame und gewinnt.

Nr. 41.

Königsspringergambit.

Gambit Allgaier-Kieseritzki.

Weiß Thornton.	Schwarz Steinitz.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. h2—h4	4. g5—g4
5. S. f3—e5	5. L. f8—g7
6. d2—d4	6. S. g8—f6
7. L. f1—c4	7. d7—d5 am besten.
8. e4n.d5	8. 0—0
9. L. c1n.f4	9. S. f6n.d5
10. L. f4—g3.	

Die übliche und bessere Fortsetzuug ist L. c4n.d5, um demnächst 0—0 folgen zu lassen.

10. S. d5—e3

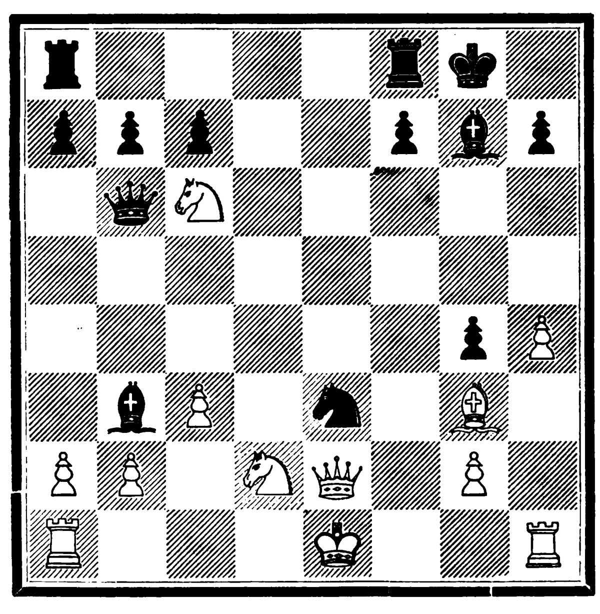
11. D. d1—e2.

Besser als D. d1—d2 oder —d3, worauf D. d8n.d4 und nach 12. D. d2(d3)n.d4, S. e3n.c2+ noch vorteilhafter für Schwarz geschehen konnte.

	11. D. d8n.d4
12. c2—c3	12. D. d4—b6
13. L. c4—b3	13. L. c8—e6

Besser war L. g7n.e5, 14. L. g3n.e5 und T. f8—e8.

14. S. b1—d2	14. S. b8—c6
15. S. e5n.c6	15. L. e6n.b3



16. S. c6—e7+	16. K. g8—h8
17. a2n.b3	17. T. f8—e8
18. S. d2—c4	18. S. e3n.c4
19. b3n.c4	19. L. g7—f6
20. 0—0—0	20. T. e8n.e7
21. D. e2n.g4	21. L. f6—g7

22. T. h1—f1	22. D. b6—b3
23. T. f1—f2	23. T. a8—f8
24. T. d1—d3	24. T. e7—e6

Besser war T. e7—e1+, 25. T. d3—d1, T. e1n.d1+; 26. D. g4n.d1, D. b3n.c4.

25. T. f2n.f7.

Ein schöner Zug, wie sich demnächst erweiset.

	25. T. f8n.f7
26. D. g4n.e6	26. T. f7—f1+
27. L. g3—e1	27. D. b3—b6
28. D. e6n.b6	28. a7n.b6
29. K. c1—d2	29. K. h8—g8
30. T. d3—d8+	30. L. g7—f8
31. T. d8—d7.	

Besser war sofort K. d2—e2.

31. L. f8—d6 Die Partie wurde nach einigen Zügen als unentschieden abgebrochen.

Nr. 42.

Königsspringergambit.

Gambit des Cochrane.

Weiß Dorrer.	Schwarz Gallperine.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. L. f1—c4	4. g5—g4
5. L. f3—e5	5. D. d8—h4+
6. K. e1—f1	6. f4—f3.

Diese bis dahin mustergültigen Züge bilden das Cochranegambit, das seinen Namen einem älteren englischen Meister verdankt. Der Zug f4—f3 ist Cochrane's Vertheidigung.

7. d 2—d 4	7. S. g 8—f 6
8. S. b 1—c 3	8. d 7—d 6
9. S. e 5—d 3	9. T. h 8—g 8

Um den Thurm zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel zu verwenden. Der gewählte Zug war jedoch unvortheilhaft, wenn ihn Weiß richtig beantwortete.

10. S. d 3—f 2.

Hier mußte Weiß g 2—g 3 spielen, um auf D. h 4—h 3+ 11. K. f 1—e 1 folgen zu lassen. Alsdann durfte D. h 3—g 2 nicht geschehen, weil Weiß mit 12. S. d 3—f 2 und späterem L. c 4—f 1 die Dame gewann.



10. f 3 n. g 2+

11. K. f1n.g2	11. g4—g3.

Hiedurch wird der T. g8 in Wirksamkeit gebracht.

12. h2n.g3	12. D. h4n.g3+
13. K. g2—f1	13. S. f6—g4
14. D. d1—e2.	

Auf S. f2n.g4 gewann L. c8—g4.

	14. S. g4—h2+
15. K. f1—e1	15. S. h2—f3+
16. K. e1—d1	16. S. f3n.d4
17. D. e2—f1	17. D. g3—f3+
18. S. c3—e2.	

Besser geschah hier L. c4—e2.

	18. T. g8—g2
19. L. c1—e3	19. D. f3n.e3
20. D. f1n.g2	20. S. d4—f3.

Und gewinnt. Das Matt auf d2 kann nicht verhindert werden.

Nr. 43.

Königsspringergambit.

Muziogambit.

Weiß Eguiluz.	Schwarz Vasquez.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. S. g1—f3	3. g7—g5
4. L. f1—c4	4. g5—g4
5. 0—0.	

Diese ersten Züge bilden das Muziogambit, in dem Weiß frühzeitig eine Figur preisgiebt, um sich durch heftigen Angriff zu entschädigen. Jedenfalls erhält Schwarz für die

verlorene Figur zwei Bauern und, wenn es ihm gelingt, einen dritten zu erobern, gleichen sich die Spiele ungefähr aus.

	5. g4n.f3
6. D. d1n.f3	6. D. d8—f6.

Dieser Zug oder D. d7—e7 gewähren die beste Vertheidigung.

7. e4—e5.	

Weiß giebt diesen Bauer preis, um den Thürmen die e Reihe zu öffen.

	7. D. f6n.e5
8. d2—d3	8. L. f8—h6
9. S. b1—c3	9. S. g8—e7
10. L. c1—d2.	

Die Züge bis dahin werden von der Theorie als mustergültig betrachtet.

	10. c7—c6.

Mangelhaft. Schwarz will hiedurch dem S. c3 später das Feld d5 unzugänglich machen und unter Umständen d7—d5 folgen lassen. Der correcte Zug ist S. b8—c6.

11. T. a1—e1	11. D. e5—c5+
12. K. g1—h1	12. d7—d5
13. D. f3—h5	13. D. c5—d6
14. S. c3n.d5.	

Weiß opfert jetzt die zweite Figur.

	14. c6n.d5
15. L. c4n.d5	15. 0—0

Die Vertheidigung ist für Schwarz schwierig; die Rochade durfte jedoch jetzt nicht vollzogen werden.

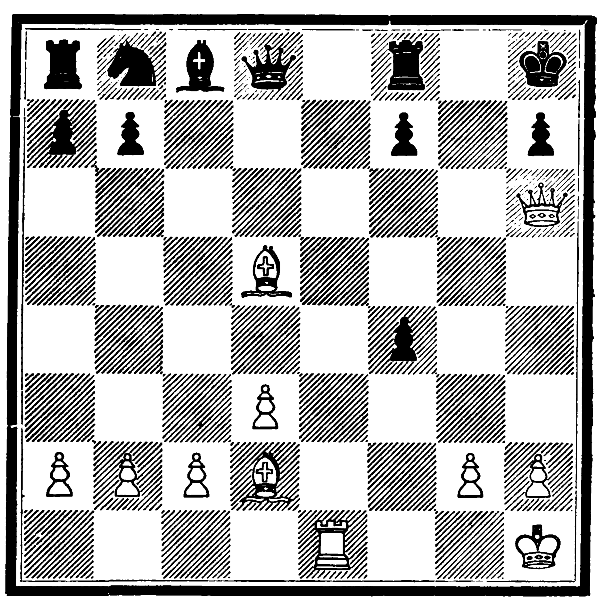
16. T. e1n.e7	16. D. d6n.e7
17. D. h5n.h6.	

Jetzt droht Weiß L. d2—c3 zu spielen, um n D. h6—g7 mattzusetzen.

17. K. f8—h8.

Um auf L. d2—c3+, f7—f6 zu antworten.

18. T. f1—e1 | 18. D. e7—d8



19. T. e1—e8.

Ein unerwarteter schöner Zug, der Matt spätestens mit dem 4. Zuge erzwingt.

44.

Königsläufergambit.

Weiß. Harrwitz.		Schwarz. A . . . n.	
1.	e2—e4	1.	e7—e5
2.	f2—f4	2.	e5 n. f4

3. L. f1—c4.

Mit diesem Zuge beginnt das Königsläufergambit, eine Eröffnung die mindestens ebenso stark ist, als das Königsspringergambit.

3. D. d8—h4+

4. K. e1—f1.

Weiß erwartete das Schach der Dame. Der Verlust der Rochade wird später durch Tempogewinn ausgeglichen, da die feindliche Dame mit Entwicklung kleiner Figuren fortgetrieben werden kann.

4. L. f8—c5

Dieser Zug ist unvorteilhaft, weil der Läufer demnächst durch den Damenbauer zurückgedrängt wird, wodurch Weiß ein wichtiges Tempo gewinnt.

5. d2—d4	5. L. c5—b6.

In dieser Eröffnung ist der Königsläufer sehr wichtig als Vertheidigungsfigur des Königsflügels. Diese Wirksamkeit besitzt er auf b6 nicht mehr.

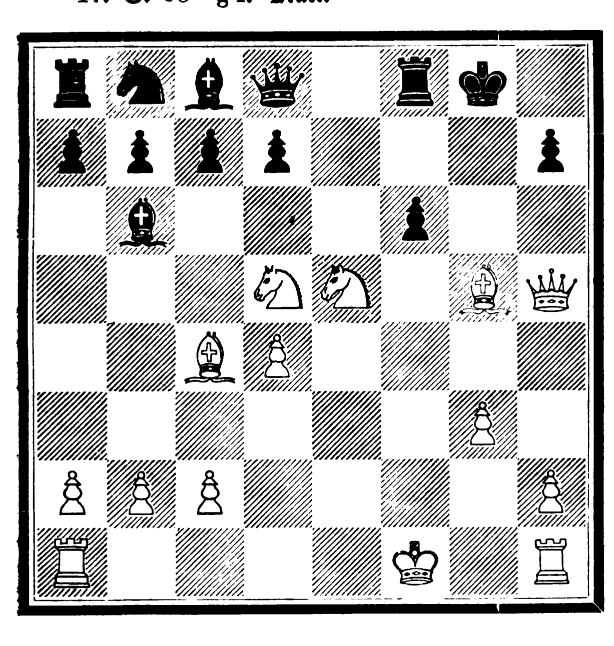
6. S. g1—f3	6. D. h4—e7
7. S. b1—c3	7. S. g8—f6
8. e4—e5	8. S. f6—h5
9. S. c3—d5	9. D. e7—d8
10. g2—g4.	

Ein feiner Zug, der zu baldigem Gewinn führt.

	10. f4n.g3
11. L. c1—g5	11. f7—f6
12. e5n.f6	12. g7n.f6
13. S. f3—e5	13. 0—0

Schwarz hat keine bessere Vertheidigung.

14. D. d1n.h5	14. f6n.g5+
15. S. d5—f6+	15. K. g8—g7
16. D. h5n.h7+	16. K. g7—f6
17. S. e5—g4. Matt.	



Nr. 45

Königsläufergambit.

Weiß.	Schwarz.
Kap. Mackenzie.	Mc. Connell.
1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. L. f1—c4	3. D. d8—h4+

4. K. e1—f1 | 4. d7—d6

Die Vertheidigung durch g7—g5 ist unvortheilhaft, wie Dr. Max Lange erwiesen hat. Am besten geschieht d7—d5.

5. S. g1—f3 | 5. L. c8—g4
6. S. b1—c3 | 6. L. g4n.f3.

Jetzt drohte Verlust einer Figur durch S. f3n.h4.

7. D. d1n.f3 | 7. S. b8—d7
8. d2—d4 | 8. g7—g5
am besten.
9. L. c1—d2 | 9. L. f8—g7
10. L. d2—e1.

Dieser Zug ist nachtheilig, wie sich später herausstellt. Besser war S. c3—b5, um baldigst e4—e5 folgen zu lassen.

10. D. h4—h6
11. L. e1—f2.

Der Läufer steht hier nicht gut. Eine bessere Fortsetzung scheint S. c3—e2 zu sein.

11. S. d7—b6
12. L. c4—b3 | 12. S. g8—f6
13. a2—a4 | 13. c7—c6
14. a4—a5 | 14. g5—g4
15. D. f3—d3 | 15. S. b6—d7
16. a5—a6 | 16. b7—b6
17. D. d3—c4.

Dieser Ausfall, mit dem Weiß einen Bauer erobert, sieht verführerisch aus, ist aber thatsächlich sehr mangelhaft. Weiß mußte jetzt nicht auf Angriff, sondern auf Sicherung seiner gefährdeten Stellung bedacht sein.

17. 0—0
18. D. c4n.c6.

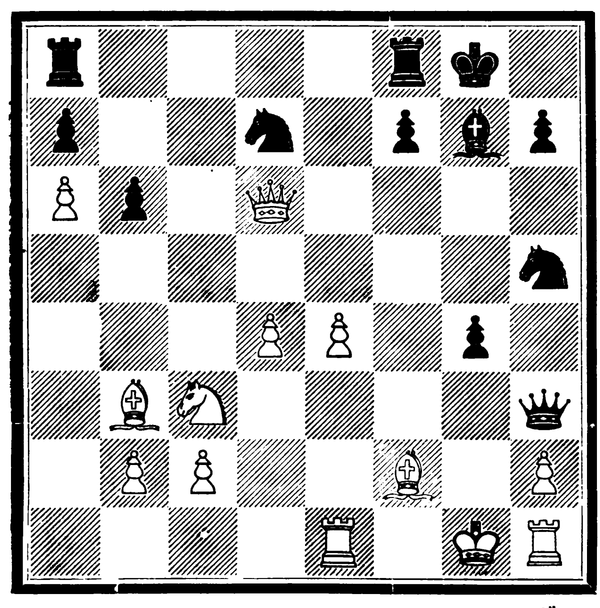
Sehr bedenklich. Die Dame entfernt sich zu weit s dem Spiel.

18. f4—f3

Schwarz benutzt von hier ab in meisterhafter Art die Abwesenheit der weißen Dame zur Vernichtung des feindlichen Königs.

19. D. c6n.d6	19. f3n.g2+
20. K. f1n.g2	20. D. h6—h3+
21. K. g2—g1	21. S. f6—h5 Ein schöner Zug.
22. T. a1—e1.	

Offenbar sieht Weiß die drohende Gefahr nicht und beabsichtigt wohl T. e1—e3 folgen zu lassen. Es ist klar, daß D. d6n.d7 nicht geschehen durfte, weil dann S.h5—f4 die Partie gewann. Jedenfalls gewährte S. e3—e2 längere Vertheidigung.



	22. L. g7—e5.

Wiederum vortrefflich gespielt!

23. D. d6—h6.	

Weiß hat keine bessere Antwort mehr. Der Bauer d4 durfte den Läufer e5 nicht schlagen, weil dann wiederum S. h5—f4 baldiges Matt erzwang.

	23. L. e5—f4
24. D. h6—c6	24. D. h3—f3

Das entscheidende Tempo. Schwarz verhindert hiedurch den Zug e4—e5.

25. D. c6n.d7	25. g4—g3
26. h2n.g3	26. L. f4n.g3

Auch andere Züge konnten das Spiel nicht mehr retten.

27. L. f2n.g3	27. D. f3n.g3+
28. K. g1—f1	28. D. g3—f3+
29. K. f1—g1	29. K. g8—h8.

Und gewinnt; denn T. f8—g8+ mit bald nachfolgendem Matt kann nicht mehr verhindert werden.

Die bis dahin abgedruckten Spiele und Partien gehören den Eröffnungen an, welche am besten als offne bezeichnet werden. Unter den geschlossenen sind die französische, die sizilianische Partie und das Damengambit d'e wichtigsten und beliebtesten.

Die französische Partie.

1. e2—e4 — 1. e7—e6.

Dies ist der die französische Partie charakterisirende Zug.

2. d2—d4 am besten. — 2. d7—d5 am besten.

3. S. b1—c3.

Gilt als musterhafte Fortsetzung.

— 3. S. g8—f6

4. L. c1—g5 (A.) — 4. L. f8—e7

5. e4—e5.

Auf L. g5n.f6 folgt L. e7n.f6; 6. S. g1—f3, c7—c5.

— 5. S. f6—d7

6. L. g5n.e7 — 6. D. d8n.e7

7. D. d1—d2 — 7. a7—a6

Die Spiele stehen gleich.

A.

4. e4n.d5 — 4. e6n.d5

5. S. g1—f3 — 5. L. f8—d6

6. L. f1—d3 — 6. 0—0

7. 0—0 — 7. S. b8—c6 oder c7—c6.

Die Spiele stehen gleich.

Die sizilianische Partie.

Diese Eröffnung besteht aus den folgenden beiden ersten Zügen:

Weiß	Schwarz
1. e2—e4	1. c7—c5

Dieser Zug hindert Weiß, sofort mit d2—d4 in das Centrum vorzubringen; denn auf 2. d2—d4, c5n.d4; 3. D. d1n.d4 würde Schwarz durch S. b8—c6 ein Tempo gewinnen.

2. S. g1—f3.	

Sehr gut ist auch S. b1—c3.

	2. S. b8—c6
3. S. b1—c3	3. e7—e6
4. d2—d4	4. c5n.d4
5. S. f3n.d4	5. S. g8—f6 (A.)
6. S. d4—b5	6. L. f8—b4
7. S. b5—d6+	7. K. e8—e7 am besten.
8. L. c1—f4	8. e6—e5
9. S. d6—f5+	9. K. e7—f8
10. L. f4—d2.	

Dieser von Zukertort angegebene Zug ist stärker als der Anderssen'sche L. f4—g5. Weiß steht gut.

A.

5. . . .	5. a7—a6
6. L. c1—e3	6. S. g8—f6
7. L. f1—d3	7. d7—d5
8. e4n.d5	8. e6n.d5
9. 0—0	9. L. f8—d6

Die Spiele stehen gleich.

Das Damengambit.

Weiß.	Schwarz.
1. d2—d4	1. d7—d5
2. c2—c4.	

Damit bietet Weiß das Damengambit an, welches am besten abgelehnt wird, da Weiß den Gambitbauer mit verbesserter Stellung zurückgewinnen kann.

	2. e7—e6 (A.)
3. S. b1—c3	3. S. g8—f6
4. L. c1—f4	4. c7—c5
5. e2—e3 am besten.	5. S. b8—c6
6. S. g1—f3	6. c5n.d4
7. e3n.d4	7. d5n.c4
8. L. f1n.c4	8. L. f8—e7
9. 0—0	9. 0—0

Die Spiele stehen gleich.

A.

2. . . .	2. d5n.c4
3. e2—e3	3. b7—b5. Ein

Fehler. Am besten spielt Schwarz e7—e5.

4. a2—a4	4. L. c8—d7.

Sehr schlecht ist c7—c6; 5. a4n.b5, c6n.b5; 6. D. d1—f3 und erobert eine Figur.

5. a4n.b5	5. L. d7n.b5
6. b2—b3	6. D. d8—d5. Ent-

scheidender Fehler.

7. b3n.c4. Und gewinnt eine Figur; denn auf L. b5n.c4 folgt 8. D. d1—a4+.


Buchdruckerei von Richard Kühne, Oberhausen.